gamers'
цена: 4,90лв. | 2,50лв. без CD | брой 1 | януари 2003
СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ ИГРИ И МУЛТИМЕДИЯ

WORKSHOP

Medal of Honor Spearhead
Война – такава, каквато никога не сте виждали в екрана на монитора.

За пръв път в GW
подробности за:
ENTER THE MATRIX & WarCraft III Add-On

След цели три години нещо в сянката на Homeworld най-после се размърда...
Haegemonia Legions of Iron

O.R.B.
Две заглавия, оспорващи си трона на Космическия властелин, сред тишината, в която кротко избухват звезди

James Bond: 007 Nightfire
Жени, хубави жени
Оръжия, перфектни оръжия...
Джаджи, високотехнологични джаджи...
Бъгове, Господи, какви бъгове само!

Silent Hill 2
Игнорираме мрака, клаустрофобията, лудостта, трилъра...
Това, което остава е чистият ужас

Robin Hood The Legend of Sherwood
Commandos в зелените дрехи на фолклорните английски разбойници?
Или нещо повече, или тък по-малко?

Morrowind Tribunal
Още от същото, от прекрасното "също"

НА ДИСКА
Impossible Creatures
Highland Warriors
Модове, Патчове...

Най-очакваните игри през 2003 г.
Splinter Cell XIII
Deus Ex2: The Invisible War
Stalker: Oblivion Lost
Halo
StarCraft: Ghost
Metal Gear Solid 2: Substance
Elite Force 2
Duke Nukem Forever
RTCW: Enemy Territory
Blood Rayne
Lock-On
Freelancer
Aquanox 2
Black&White 2
C&C:Generals
Perimeter
Sea Dogs II
Homeworld 2
UFO: Aftermath
Knights of the Old Republic
World of Warcraft
Star Wars Galaxies
Savage

MAGIC
The Gathering®

повече от игра...

www.paladium-games.com

45 БРОЯ НАТЕТЕ

Здравейте,

Днес мисля да ви разкажа една коледна приказка.

И така, представете си следната мизансцена:

Нощ. Зад прозорците вали гъст, дребен сняг. Тихо е. Махалото на стенния часовник в коридора безшумно отмерва оставащите до полунощ минути. В "Апартамента на Джовани" - иначе Иван Кънев (за запознатите) - цари невидимо, стаено очакване. Уредбата е притихнала, компютърът е предпочел режима "stand by", дори СиДи-Циганинът е преустановил вечните си флиртове с флопито, преглъщайки изтъркана вече закачка, че с мисионерските си предпочитания да е все отдолу, тя е по-скоро за някоя морално остаряла манастирска 386-ка, отколкото за съвременния дом на насладите на мосю Гигахерц. Чешмата в кухнята е престанала да капе. Всички очакват часовника да удари последната секунда от дванайсетия час. Всички, включително и Джовани, при когото очакването се е модифицирало в леко похъркване. Все пак в замрялата пасторалната картина се прокрадва някакво движение. Вратите на едно от кухненските шкафчета се разтварят и една безформена сянка с жужащото шумолене на милиони малки крачета се хлъзва надолу по стената. Прекосява коридора, шмугва се под вратата на детската стая, покатерва се по ъгловото детско креватче, подхваща спящия Кънев, повдига го лекичко и внимателно, за да не го събуди и го понася.

В този миг времето спира. В стаята влетява зализана мъжка фигура с черен кожен шлифер и черни очила. Нео-трапникът оглежда замръзнала действителност и с отработена холивудска безизразност пита.

- И накъде сте го понесли тоя?

Процеждащата се през прашните завеси светлина от уличните лампи се отразява в замръзналите в неподвижност милионите малки очички и милионите, щръкнали тревожно антенки, но отговор не долита. Мъжът маха с ръка и времето се връща в обичайното си русло, после пробягва напред-назад странично по стената, и с ефектно акробатично превъртане се връща на старото си място, вадейки в движение последен модел Nokia.

- Е, накъде го мъкнете?

- Зимнинка. Знаеш как е, трябва някак да се живее. - отвръща сянката с милиони тънички гласчета - На терасата е пълно с празни буркани.

- Ясно. Добре момчета, дерзайте. Така или иначе накрая ще останете само вие. И аз, разбира се. Муахахаха!

- Е, и за теб ще се намерят буркани - смутляват хлебарките, но Избраният вече е избрал някакъв телефонен номер и е изчезнал.

Хлебарките отново поемат пътя към терасата. На два метра от вратата повърхността на прозореца изведнъж затрептява, вдлъбва се и от него изкачат дузина Агенти.

- Изпуснахме го. - казва агент Смит и кабелчето на слушалката му нервно потръпва. - Ей, буболечки, накъде отиде Той?

Милиони антенки се устремяват към библиотеката. Без да губят време Агентите акуратно хлътват в стената.

"Буболечки, а? Я да видим каква песен ще запееш сега", минава единната мисъл през милионите малки мозъчета. Милиони екранчета, на милиони миниатюрни нокийки светват в зелено и милиони гласчета трескаво започват нещо да обясняват. Секунди по-късно милиони бъгчета плъзват из директориите на Матрицата. Агент Смит и останалите Агенти, с неудоволствие констатират обгърналата ги неприятната плътност на следващата стена, през която се опитват да минат.

- Знаеш ли Бъги Номер 8 - казва с въздишка една от хлебарките на съседа - Мисля си, че Земята е истински Рай.

- Така е, Бъги Номер 1 875 097 372, целиш право в десятката, брато.

- Рай ли? Рай ли чух? Как само обичам да краквам райове, да знаете. Къде е Рая? А, къде е Рая? Ей сега ще му прехвърля два мегабита информация на тоя Рай, аз. - Дребен, сипаничав младеж, с провиснали като на закачалка дрешки е застанал в средата на хола и трескаво се оглежда през кръглите си очилца. - Хайде бе, посочете ми го тоя Рай.

- Я чупка бе, Хакер. - гневно изръмжават милионите гласчета

- И отиди някъде да ти оправят озвучението! - изписква Бъги Номер 39.

- С тоя инфантилен гласец ще видиш Грами през крив макарон. - подкрепя го Бъги Номер 5 004 124.

- Дали да не отстрелям изтърсака със снайпера? - додава Бъги Номер 47.

- Оставете го момчето бре, в Gramis и така ще го харесат - обобщава с плътен бас Бъги Номер 1, който е тъст и черен и се води нещо като шеф на тайфата.

- Животът е движение - изтърсва ни в клин, ни в ръкав Хакерът и се изпарява по посока на Gramis, където ще се вмъкне в директориите на цели две CD-та, моля ви се.

Тук прескачаме досадните подробности, за да се пренесем направо на заключителната сцена от нашата коледна приказка, която - предвид факта, че лицето Кънев е положен върху предварително приготвената мушама на пода на терасата, точно до бурканите, а към него се носи всевъзможно кухненско и дърводелско оборудване от рода на ножове, сатъри, чукове, длета и триони - има всички изгледи да се превърне в кървав среднощен хорър. Ако...

Часовникът отброява последната секунда на стария ден.

Коледа е!

Около аплика на външната лампа се усуква гъвкава жица и съпроводена с тихото жужене на макарката, вградена в мобилния й телефон, на балкона се приземява дебела, пурпурна фигура с огромна бяла брада и чувал на гърба. Изтърсвайки едно гръмогласно "Хо-хо-хоо" новодошлият и сритва почти вкочанения Джовани, в резултат на което последният най-после отваря очи и промърморва.

- Кой си ти бе, клоун?

- Мраз, Дядо Мраз - проговаря дебелият чичко.

- Назад си с материала, старче. Вече няма Дядо Мраз по тия географски ширини, минахме на Дядо Коледа отдавна.

- Искаш ли подаръче? - пита новодошлият - Да ти изпълня желание?

- Може ли три?

- Давай.

- Искам един Медал на Честта.

Мраз, Дядо Мраз бърка в чувала, вади един медал и го окача на гърдите на Джовани.

- Не бе, играта исках - Medal of Honor. Добре, де - карай. Ще го продам на антикварите.

- Друго?

- Бих искал да се сдобия с хегемония...

Мраз, Дядо Мраз измъква от чувала една оригинална игра "Haegemonia" и я тика в ръцете на Джовани.

- ...над света, да имам пари, коли... Не бе, не играта, не ща никаква игра... Уфф, остави, няма значение. То аз кога ли съм имал късмет...

- Точно преди пет минути, приятел. Спасих ти живота.

- Какво си спасил бе, аз съм Ъндед.

- Ти ли си Ъндед бе? - казва спасителят, вади една базука и разпилява нашия по балкона.

Така свършва приказката. Каква е поуката, ще попитате? Поуката е, че когато не си поне Бонд, не се прави на Ъндед. И че, когато краят на една приказка е тъп, все едно е, каква е била приказката до момента. И че хлебарките накрая така или иначе са на далавера. Защото са най-приспособими. И че... Поуките винаги са повече от една, приятели мои.

Пожелавам ви мъдрост през новата година и дано извличате всички поуки. Или поне повечето. Пожелавам ви да имате повече красиви краища, отколкото красиви приказки, а най-добре красиви приказки без край. Ще ви пожелая да не сте хлебарки, нищо че са адаптивни.

Ще ви пожелая да продължите да четете, защото още не съм свършил.

За броя няма да говоря, това, което искаме да ви кажем с него е вградено някъде във фона на тази страничка, открийте го сами - защото е истина.

И ще продължи да е истина, докато ви има вас - нашите верни читатели. Поклон.

Бих искал за финал да кажа нещо за самотата и да пожелая нещо във връзка с нея. Може на някого да се стори странно, но здраве и щастие може да ви пожелае всеки, аз искам да ви пожелая нещо, което да е само от мен и само за вас - тези, които четете. И така...

Обикновено човек отбягва самотата, но тя така или иначе му се случва. Свикнали сме да разсъждаваме за нея като за бич, но тя би могла да бъде чук. И наковалня едновременно. В живота си ще бъдете самотни, все някога - не мога да ви пожелая да не сте, защото е невъзможно. Ще ви пожелая да успявате да се възползвате от самотата и никога да не допускате тя да се възползва от вас. Пожелавам ви да я възприемате като изпитание и като възможност. Да й устоите, да оцелеете в нея, да се промените. Защото... Мисля си, ние хората все се опитваме да променяме света. Не разбирайки, че по-напред трябва да променим самите себе си.

Използвайте самотата и затова...

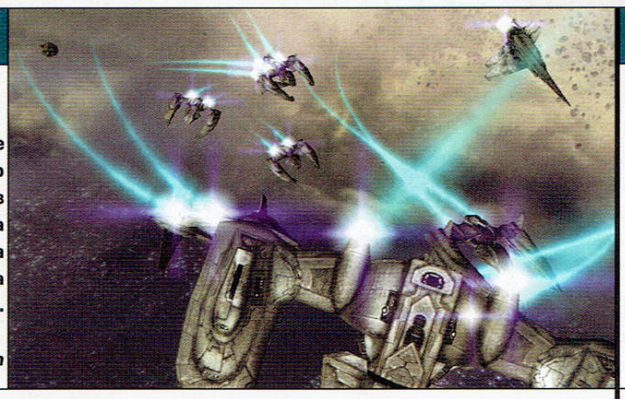
Freeman

ИГРА НА БРОЯ

42 **Haegemonia**

Хубава е оная... игра, дето, като ти се наложи да я оставиш, независимо къде си - на работа, на улицата или в трамвая - все те кара да мислиш за нея. Мислех да ви река, че такава игра е Haegemonia, но предпочитам това да ми го кажете вие.

Goodman



предвариТелен поГлед

26 Command&Conquer: Generals hands-on
28 Enter the Matrix

ревЮ

30 Medal of Honor: Spearhead
32 Paradise Cracked
34 James Bond 007: Nightfire
37 Silent Hill 2
40 O.R.B.
46 Morrowinf Tribunal
48 Platoon
50 Revolution
52 Robin Hood: Legend of Sherwood
54 New Worlkd Order
56 Shadow of Destiny

от крак нА крак

60 Dragon's Lair 3D
61 Inquisition
62 Warhazard Return of Darkness add-on

и ОЩЕ

Най-очакваните игри за 2003,
На гости на Black Sea Studios,
Тест, Загадка, Magic: The Gathering,
Кино, Софтуер, Хардуер, Писма...

ние работим с клавиатури и мишки CHERRY

gamers' workshop

Главен Редактор:
Диян Димитров

Помощник Редактор:
Весела Симеонова

Дизайн:
Иван Христов

Реклама:
Юлиян Калдерон

Авторски Колектив:
Александър Александров – Alex III
Александър Бакалов – Snake
Апостол Апостолов – Chappy
Благомир Петров – FonManiac
Валентин Христов – Master
Георги Динчев – mEd IEb
Георги Тодев – Glarusa
Димитър Христов – Guerrero
Диян Димитров – Freeman
Евгений Тенев – Dimensin
Елена Костадинова–Щих – Elexis
Иван Кънев – Un-DeaD
Иван Христов – uRKO
Илиян Илиев – Whisper
Константин Грозев – Balrog
Красимир Койчев – maggkrabar
Петко Рангелов – SaintP
Юлиян Калдерон – Groover

Издател: "Уъркшоп Груп" ООД

Адрес: София 1000, ул. "Ген. Гурко" N34 вх.2 ет.2
Телефони: 02/980-68-29, 980-72-45
e-mail: workshop@headoff.org
url: www.workshop.headoff.com
Интернет от HEADOFF

Основен разпространител:
"Дженевра" ООД
Телефон: 02/46-43-93

Печат:
"Мултипринт"

Име на клуба	Град	Адрес	Тел.	PC	Конфигурации	Цени	Екстри
Inferno	София	Младост 1, търговски център "РЕЯ"	9743891	60	Pentium III 733, 256 RAM, GeForce2GTS, 19" Sony	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Home	София	Пазарът на Младост IV срещу „Фантастико“	9746287	35	Athlon 1GHz, 256MB Ram, GeForce 2MX , 19“ Sony	1лв. Игра 1,5лв. И-нет	Direct!
Катания 99	София	жк. "Хаджи Димитър" ул. "Баба Вида" 2	9454642	35	533-850 MHz, 128 RAM, GeForce TNT2, 17" CTX	1 лв. 1,5 лв. VIP	Direct!
Маската Z	София	ул. "Стефан Сарафов" 24	9534129	50	Pentium III 667, 128 RAM, GeForce2, 19" CTX	1 лв. 5 лв. Нощна	Direct!
Матрицата	София	кв. "Лозенец" ул. "Крум Попов" 64	665521	116	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 2	София	ул. Янко Сакъзов“ 14А вътрешния двор		90	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 3	София	ул. „Неофит Рилски“ 70 до Пицария „Уго 2“	9816592	133	Celeron 850, 256 RAM, GeForce 2 Pro, 19“ CTX	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Уго Интернет, нон-стоп
Матрицата 4	София	ул. „Бистрица“ 2 (прес. на Хр. Ботев и Македония)			P IV 1.5GHz, Ge Force 2 Titanium 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Матрицата 5	София	жк. Зона Б5 бл.8а	9292031	132	P IV 1.6GHz, Ge Force 4 MX 440 256 RAM, 19“ LG	0,50лв - 1лв.	бар, климатик, Членски Карти, Интернет, нон-стоп
Сан Марино	София	жк. „Люлин“ бл.3	257014	50	PIII 700Mhz, 128MB Ram GeForce 2, 19" CTX	1,2 лв. 5 лв.Нощна	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Сан Марино Стара Загора	Стара Загора	под Здравната Каса	9801110	100	PIII 733Mhz, 256MB Ram, Kyro II 64MB, 19“ Samsung	1 лв.	бар, климатик, Интернет, нон-стоп
Клуб 35	София	Студентски Град ,бл. 35	624251	96	P IV 1.8GHz, Ge Force 4 256 RAM, 17" Samsung	0,54 -1 лв.	бар, климатик, оптика, нон-стоп

НА ДИСКА

Демо версии :

Impossible Creatures
Highland Warriors

Програми:

Aston shell 1.8
BSplayer 0.85492
CD check
CloneCD 4.2.0.2
CPU cool 9
Defrag for Windows
HD speed
ICQ pro 2003a
Leech get 2002 1.0
Netscape 7.0
Teleport pro 1.2
The Bat 1.62
Win Rar 3.1 beta 5
Win Bar 1.2.93
Zone Alarm 3.5
Powerstrip 3.0 beta
Taskinfo 2003

Екстри

Трейлъри на:
Commandos 3,
IL 2,
Star Wars Galaxies
Aquanox 2
XIII
Поправки за:
NeverWinter Nights
O.R.B.
Medal of Honor
IceWind Dale 2
WinAmp Skins
GameWallpapers

и ОЩЕ

КиноРубрика

20 страници от "Денят на Дракона"

Gamers' Revenge

Антивирусни дефиниции

ЦИФРОВИ СИСТЕМИ
INTERNET
www.digsys.bg
Digital SystemS Internet Service Provider
3 лв./10 часа
5 лв./18 часа
10 лв./40 часа
Насладете се на повече Интернет :)
Варна 9000, ул. "Неофит Бозвели" 6
тел: 052/ 614177, 603231; факс: 052/ 614176
София 1000, ул. "Триадица" 4, ет. 2
тел: 02/ 9811301; факс: 02/ 9806889
Картите важат за градовете: Варна, Пловдив, Плевен, Русе, София, Ст. Загора

експлозивен тест на Dimensin

Агент 007: Коледата НЕвъзможна

Този тест бе вдъхновен от свежото предколедно настроение на редакторката колегия. Напълно в унисон със създалите се традиции в Gamers Workshop, да ви поднасяме историите (включително и за игрите) не такива, каквито са, а такива, каквито на нас ни е хрумнало в момента, настоящият тест има за цел да пресъздаде историята за Дядо Коледа. Ако искате кръстете теста "Из тайните дневници на агент 007" или "Подаръци ще има за всички от сърце,... ама друг път", или пък не я кръщавайте изобщо.
Каква е предисторията?
Та тръгнал, значи, Ън-Дедо Коледа да обикаля света с чувала. Обикалял, обикалял - докато най-накрая стигнал до магистралата София-Варна, където спрял на една бензиностанция да зареди елена - приемайте го както щете. Не щеш ли тъкмо в тоя момент там се подвизавали две мургави магистрални нимфи, които някак си успели да привлекат погледа на Ън-Дедо ви Коледа и той прочел в очите им пламъка на любовта и щастието. Тук отварям малка скоба, за да напомня, че горкият старец живеел на Северния Полюс, сам - самин, заобиколен единствено от малки, трътлести джуджета и разбира се Рудолф - верният му елен. Сами разбирате каква самота означава това за един мъж. Това за Снежанка дори не си го помисляйте - не е вярно, тя е залъгалка за децата, за да не разберат те, колко нещастен всъщност е Ън-Дедото и да го пазят в съзнанието си винаги весел и щастлив, разпръскващ подаръци и добро настроение. Предвид гореизложеното лесно можем да влезем в положението и да разберем проявените от добродушния старец слабост и желание най-после и той да си поживее. Лошото в случая е, че докато "празнувал" с девите подобаващо, някой откраднал всички подаръци за децата. Ето тук се включва и нашият главен герой - Джеймс Бонд, който е решен на всяка цена да спаси щастието на децата, връщайки обратно профуканото. Тук, с една дума, се включваш ти. Успех.

1. Изтупан и с костюм, слизаш на въпросната бензиностанция от лъскавия си автомобил - Трабантлъ Екс класа, за да започнеш своето разследване.
Отиваш до дебелата продавачка на кибритчета, разположила необятната си снага до развалената бензиноколонка, вадиш визитка и изрецитираш "Боунд... Джаймс Боунд". 120 килограмовата чакмакопродавачка със светкавичен замах изкарва от джоба си кибритче, на което набързо написва "Лара... Кака Лара". Леко стреснат, Бонд все пак запазва спокойствие и:

А:
- Мадам Лара? Колко е малък света! Не очаквах да ви видя тук... в тоя... ъъъ, вид.
След което Бонд изоставя превзетостите и я подкарва направо, както си му е редът:
- Какво всъщност правиш на тази газстейшън, бейби?
- Под прикритие съм, Бонд. Изпълнявам мисия за троловете.
- И каква е тя, ако не е секрет?
- Нищо особено - редакторът им избягал. Всеки месец по това време духва. Трябва да го намеря.
- И го търсиш тук?
- Дочух, че редовно посещавал тая бензиностанция, но не за да си зареди бензин. Чат ли си?

Б:
- О, омайна прелест на сънищата ми, какво е станало с теб, любима? Да не би продуцентите ти да са решили да ти градят нов имидж. Кога пак ще се усамотим тугедър?
- Разкарай се Бонд. Не ми пречи. Ония дето ги търсиш, са 50 метра надолу по магистралата, третото храстче вляво, като го намериш, звънни под шишарката. Нататък се оправяй сам.

В:
- Йо, битч. Кви ги крепиш тука ма? Кво ми прайш на територията? Аре, чупка. Чупка ма, ти си хистори вече. Нема те. Капиш? Дигай си партакешите и ходи да се завираш в кофите.

Г:
- Добрютрю! Пударъците на Дедо Коледа ги немало. Изриткаха ме ази да сум ги намерил, па да му ги врънем. Ти ще ли знайш нещо за туй, или да си одиме?

2. След неуспешните опити да завържеш продължителен разговор с каката Лара, се отправяш към двамата огромни мускулести бензинджии, които седят на мъничка маса с някакви карти в ръце и спорят ожесточено. След като се приближаваш достатъчно, виждаш, че пичовете водят люта борба на Magic the Gathering.
- Ауе, копиуе, кфи са тия крийчъри, дето си ги наизвадил, бе?
- Е ся ти видях сметката с тоя зелен червей. Де ше ми ходиш, рожбоо. Земи тоя демидж...
По-тих от водата, по-нисък от тревата и по-глупав от Елмър от "Bugs Bunny", се приближаваш към тях с идеята, че ще постигнеш положителен ефект като ги заговориш. Как ще направиш това?

А:
- Боунд... Джаймз Боунд...
Реакцията е нулева. Решаваш да приложиш един от новите си специални инструменти - супер-електроманиплативна-импулсивно-млатеща бухалка, с която набързо приспиваш и двамата, след което ги претърсваш за някакви улики, свързани със случая.

Б:
- Я, каква интересна игрица... може ли да се включа? Като бях малък играех на една подобна "Черен Петър", й викахме. Ама тогава все кат биех съседа, той ме спукваше от шамари. Оттогава съм малко така с главата. Абе я да ви питам аз, да сте намирали наскоро няколко чувала с подаръци на Дядо Коледа? След така зададения въпрос, двамата бабанки решават, че смущаваш играта им и че примерът на съседа е един наистина достоен за подражание пример и за няколко секунди те смачкват от бой.

В:
- Ало, майна. К'во сте седнали да ги ръчкате тия карти, бе? Т'ва някакъв нов вариант на сварката ли е? Я мръдни малко да седна и аз бе, к'во си ми се разлял кат нефтено петно. Ама как? Не сте чували за сварката? Вий да не сте гризали ряпата последните 15 години бе. Махнете ги тия боклуци, сега ще извадя мойто тесте и ще ви светна за хавата.
След петнайсет минути, ставаш от масичката напълно оборудван с още два чифта дрехи и цялата информация, от която имаш нужда. Така е то, като тръгнат някакви ламери да играят с белязани карти.

Г:
- Извиняте ма, аку прикъсвам нещо, амъ моляв'съ каж'те ми къде да намуря на дядо Коледа пударъните. Що ма глейти странну. Ааа, нйе, я ни съм ут село. Тъй си ортувам саму. Ам мноу ши въ уважа'ам, ако мъ упутите накъде да съ ориьентирьм, та да ги найде тез пударциции.

3. И след като и тук удряш на камък решаваш, че в крайна сметка е най-добре сам да се оправиш в ситуацията и пристъпваш към действия.
Бръкваш по-надълбоко в джоба с технологични джаджи, за да потърсиш оттам някаква помощ и откриваш своя стар, забравен, но полезен инструмент - очилата за нощно виждане. Една от екстрите им е, че с тях преспокойно можеш да гледаш през стените. Та слагаш си значи идеалните цайси и тръгваш да търсиш следи, които иначе биха убягнали от орловия ти поглед. И намираш...
Покрай голямата сграда на бензиностанцията, като един "баш шпионин", откриваш една вратичка със звънец, която досега оставала незабелязана в сенките. Тъй като не знаеш какво да правиш оттук нататък... взимаш, че звънваш.
Вратата бавно се отваря и на прага застава тъмничка, облечена в лек вечерен тоалет мадама с лъщящи очички. Твоите също лъсват бързо, но зад очилата тя няма как да ги види.

А:
- Добра среща, Мадам. Идвам по работа.
- Тук всички идват по работа, миличък. Ние к'во, да не би да сме безработни? Айде влизай, ако ще влизаш, че някой клиент може да избяга.
Решен да разнищиш историята докрай, тръгваш след мацето нагоре по стълбите, където тя ти казва:
- Айде, душата. Оттук нататък по коридора, всяка врата може да ти донесе огромното щастие. Ти си избери къде да влезеш.

Б:
- Ами, ще ме прощавате, но... тук някъде Дедо Коледа да си е забравял подаръците?
- Абе вие сте ми много интересни. Къде отидоха старите клиенти, мама му стара. Вчера ми поискаха "Алиса от страната на чудесата", а днес подаръците на дядо Коледа. То бива, бива, ама не се търпи вече.
- Нее, търся някой, който е взел подаръците на дядо Коледа предишната вечер.
- Тука нема такъв, душата. Пробвай на горния етаж. Там одеве май се разнасяха некви торби.

В:
Зъл до мозъка на костите си, заставаш пред невинната труженичка, вадиш калашниците, снайперите, ракетометите и к'вото още там имаш, насочваш ги срещу нея и започваш да крещиш със все гърло:
- Къде са ми подаръците, ма? Искам си подаръците! Ши ва изтепам 'сичките...
Изведнъж побелялата женица ти посочва с глава горния етаж като отговор на въпросите ти. Без да губиш нито минута, тръгваш натам.

Г:
- Мола да ми извините, но съм тръгнъл да найдам подаръците на дяцата на Коледа. Разблах, чи тока били видени за пусследну..
- Е, писна ми от селяни вече. Всеки нещо търси. Онзи ден един си търсеше овцата, преди това кравата, друг пък си изгубил козата... И за какво тук ги търсят, не мога да разбера. Тука при нас няма таквиз работи. Виж на горния етаж. Търси ламята Спаска - тя е по подаръците.

4. Бонд се качи нагоре по стълбите и пред него се откриха два тъмни и мрачни коридора. По някаква вътрешна интуиция тръгваш наляво, където достигаш до украсена с елхички врата. В сравнение с останалите, тя изглежда доста подозрителна поради този си факт. Агентът допря ухо до вратата и дочу три гласа - един мъжки и два женски. "Май работата взе се вкисва", помисли си той. Бавно притвори вратата и видя ниско белобрадо старче и две млади и красиви момичета от двете му страни, наобиколили куп разхвърляни подаръци. "Е, сега наистина се вкисна". Въпросът е какво ще направиш сега...
Колкото и да му мислиш, решаваш, че единствената алтернатива е изненадващата атака. И ако ще правиш нещо съществено, то сега му е времето...

А: С гръм и трясък отваряш вратата и впервaш свиреп поглед в очите на дядката. Той от своя страна не ти остава длъжен. В продължение на три минути се гледате лошо, докато двете фиданки се изнизват по чехлички към коридора.
- Казвам се Бонд, Джеймс Бонд...
- Аз съм Мраз. Дядо Мраз. И к'во?
- Дядо Мраз ли? И какъв го дириш тука? Не ти ли е малко рано да излизаш на сцената
- Ми рано е, де. Аз защо мислиш съм тук? Да не би да е от хубаво?
- Не бе, рано си се появил таз година. В момента спасяваме подаръците на дядо Коледа. Ама като гледам май току що ги намерих. Та като стана въпрос за подаръци, къде са твоите бе, деде?

Б:
- Я! Дядко Мразко.
- Още един идиот. - изтърсва Дедото.
- Тъкмо сега ще си поръчам подаръци за тази година, за догодина, и за следващата после и...
В този момент Дядо Мраз прескача масата и тръгва заплашително към Бонд. Спира на около крачка и половина, хваща с ръка вратата и с думите "Поръчай "ТОВА".. и ти праска вратата под носа, като те залепва за стената. "Писна ми от малоумници, които още вярват в дядо Мраз"

В:
Разбиваш и остатъците от вратата на стаята и нахълтваш при белобрадия старец . От ужаса, дедото губи ума и дума и опитите да продължиш разговорите с него едва ли ще имат бъдеще. Приближаваш се бавно до него, като вадиш от джоба си оръжие...
- Мисля, че няма нужда от туй нещо.
- Защо ли пък си мисля, че сме на различно мнение...
- Виж сега, всичко мога да ти обясня... подаръците ги взех, щото профуках моите. А по едно щастливо стечение на обстоятелствата видях, че колеглиият ми колега си е оставил торбите в шейната и... не се сдържах просто.
- Сега обаче ще върнеш всичко!
- Няма да стане толкова лесно, колкото си мислиш...

Г:
- Гоуе уъцете, деде. Фанах те на миступристъпуението... Давай пудауъците, че иначи ши тъ накауам да съжауаваш за стоуеното.

5. Трябваше още преди да се сетиш, че щом единият посещава подобни места, близко до ума е, че и другият да бъде наоколо. Не случайно казват за двамата, че са лика-прилика. Наболелият проблем в случая е, че опърничавото деде, не ще да се предаде. Май доста суровo се оказа. Ще трябва да приложиш уменията си на супер-агент, за да надвиеш крадеца. Но внимавай, ако не избереш правилният вариант, може да се окажеш доста прецакан...

А:
Вадиш от джобовете си всички специални предмети, предназначени за мисията ти и започваш да ги използваш един след друг по ън-дедето. Лошото е, че и той има какво да ти каже по случая. Стотици снежни топки те засипват една след друга непрекъснато и е доста голям проблем да го уцелиш с оръжията си. Колкото и лоши да са. След малко, обаче патроните ти свършват и ще трябва с голи ръце да се разправиш с белобрадеца.

Б:
Решаваш, че най-добрият начин е да го попиташ дали сам няма да предаде даровете. Добре, обаче дъртака отрича, че подаръците не са негови и докато му говориш от вратата, той грабва торбите, измъква се през прозореца, скача на шейната си и отпрашва в неизвестна посока, заедно с багажа. Ако искаш можеш да продължиш да го преследваш, но знай, че нямам нерви да пиша повече тоя тест. Другия брой може да има и продължение, а докато го чакаш, що не слезеш до двамата бабанки да те научат как се играе Magic the Gathering? Чакането може да бъде мнооого дълго....

В:
Оставаш Дадо Мраз да си открадне подаръците, щото стигаш до извода, че дали по Коледа или по Нова година, децата ще си ги получат. Ако искат да си получават подаръците навреме, тогава да се абонират за Gamers' Workshop, не да вярват на някакви си дъртаци от приказките (бел. ядосани абонати: "По-добре да си чакаме дядо Коледа"...) Един бърз поглед на стаята те хвърля в блестящи размисли - Мразчо е оставил зад себе двете снежанки, които невинно се показват на вратата на спалнята, оглеждайки Бонд отгоре до долу. Нека децата да пораснат, пък аз нека да си попразнувам малко с тези две хубостнички тука.

Г:
Най-селското изпълнение, за което се сещаш, е да грабнеш подаръците, да скочиш през прозореца и да отпрашиш нанякъде. Идеята ти не е от най-цветущите, но може и да пробваш. Няма да имаш кой-знае колко полза, освен, че ще си имаш подаръци за всички празници до края на живота си. Халал да са ти. И без това, друго май не можеш да правиш.

Отговори:

А
Ако си отговорил повече с отговор А, да знаеш, че ти си правилният Бонд, човече. След като поваляш дедето с голи ръце, взимаш подаръците и ги връщаш на законният им собственик. Ти показа хъс, ум, съобразителност (не знам как) и успя да избегнеш всички капани, които бях заложил (може би защото забравих кои са) Но не се тревожи. Ти премина изпитанието на Агента с двете нули. Сега вече си достоен да прочетеш статията в списанието. Сигурен съм, че поне ти ще ме разбереш.

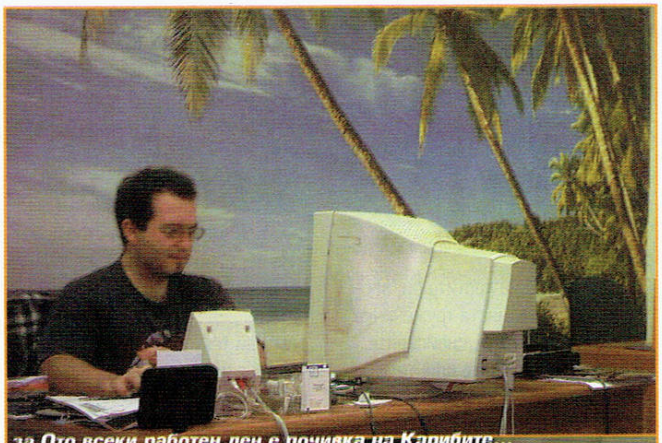
Б
Абе мамин. Абре душо. Де си тръгнал агент да ставаш бе. Ма теб за нищо не те бива бре. Що не 'земеш да се грумнеш с всичките тия оръжия, дето ги носиш със себе си и да не ме мъчиш повече да ти измислям отговори и въпроси. Ей, на 5 часа е в момента. Аааа.

В
Братле, ти си моят негър. Липсва ти само една диплома за Агент 007. Отлично се справяш в критични ситуации - само така. Обаче има и един проблем. Ма мнооо викаш, бе. Аре спри се малко се вече. Проглуши ми ушите, докато писах теста.

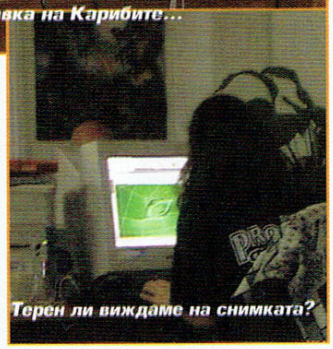
Г
Котьо, за теб имам братче една единствена дума: "Скакауец"!!! Ако не си слушал тая песен на Хиподил, вземи я слушай. Сигурен съм, че много смисъл ща намериш там. И вземи да си оправиш правоговора, че лошо ти се пише. Аре, скокльо... със здраве.

BLACK SEA STUDIOS

Влизаме в офиса на Black Sea Studios. Днес е Денят. Веселин Ханджиев ще ни разкаже първите подробности за тяхното дебютно заглавие – Stone & Steel. Идваме и да го поздравим за големия успех – сключване на договор със Sunflowers за разработка на 4 заглавия. Sunflowers е една от сериозните фирми за разпространение на софтуер в Европа. Самата тя е разработила заглавия като Technomage и Anno 1602. Компанията е основана от бившия директор на клоновете на Infogrames и Electronic Arts в Германия. Това е и причината заглавия, които се промоцират в Европа от Sunflowers, да се поеме от една от двете фирми за останалия свят. Но това са подробностите. Важното е, че Black Sea Studios е първата фирма в България, която е успяла да сключи договор с разпространител (или по-скоро Разпространител) преди да има готов продукт. Около това се завърта и началото на разговора. На въпроса ми "Има ли рецепта, как да намериш разпространител", Весо само се усмихва и подхваща: "Универсална система няма. Трябва да си упорит и да пробваш навсякъде. Важно е да си сформирал сериозен екип и да имаш опит в разработването на компютърни игри." В Black Sea Studios всички предпоставки са спазени – 12-те човека в ядрото на фирмата са работили по различни проекти преди това. Една немалка част от хората са от Haemimont, други идват от WizCom след като са свършили работата си по Trans. Въпреки това търсенето на разпространител не е минало без перипетии. "Бяхме в много напреднала фаза на преговори с CDV" – разказва Весо – "проведохме финална среща, където вече се мислеше за подписване на договор. На следващия ден се обадиха и обясниха, че искаме твърде много пари за разработката на Stone & Steel. Та нали Путин получавал 200$ заплата! Така и не успяхме да разберем какво общо има заплатата на Путин с нашата игра, но в резултат на телефонния разговор прекратихме преговорите." Със Sunflowers нещата са започнали в началото на август. Подписването на договор 4 месеца по-късно е рекорд в бранша, обикновено нещата се проточват доста повече.



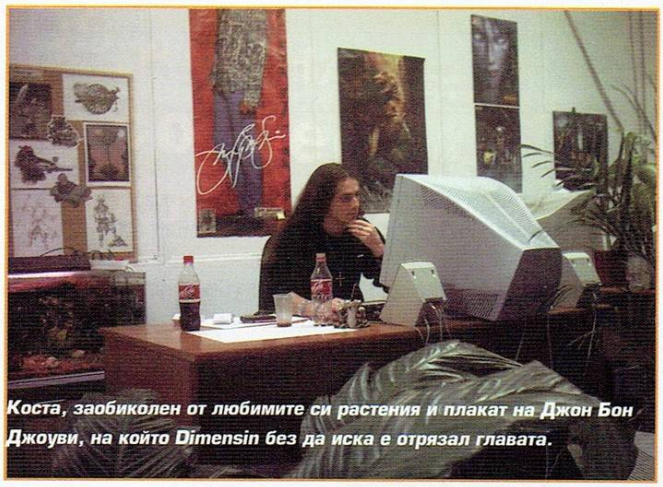
за Ото всеки работен ден е почивка на Карибите...

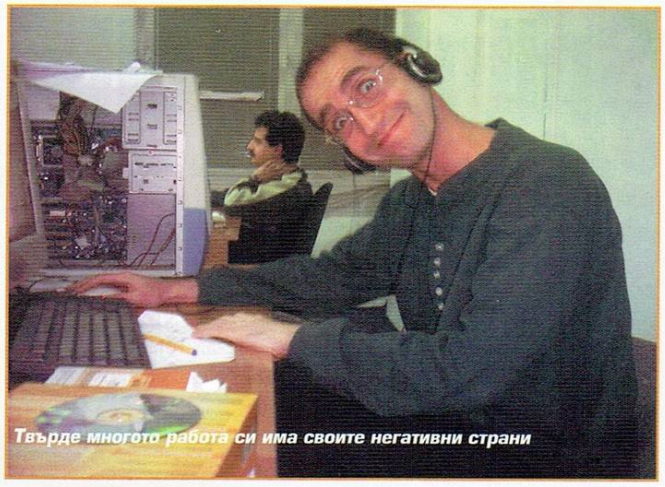


Терен ли виждаме на снимката?

Явно е, че бъдещото заглавие на Black Sea Studios (BSS) силно е заинтересувало немците. А то ще бъде стратегия в реално време. Действието ще се развива в средновековна Европа – между 750 и 1250г. Както и хората от BSS се шегуват – аман от средновековие и рицари (както вече споменахме, голяма част от екипа е съставен от авторите на Tzar). На въпроса какво точно ще представлява играта Весо само каза " Нещо невиждано досега. Нещо което ще преобърне жанра с краката нагоре." След което побърза да угаси пламъчетата в очите ни, като спомена, че не иска да говори в големи подробности за Stone & Steel. Това естествено не ни обезкуражи и ние започнахме да подпитваме оттук и оттам, а като и това не помогна, започнахме да му поставяме капани. Ето какво разбрахме. Както Весо сам описа играта тя ще бъде "нещо като Civilization в реално време, но по-опростена". В Stone&Steel (работно заглавие на проекта) няма да има раси, магии или други свръхестествени неща. В него ще бъдете притежател на скромно кралство. В началото, докато то расте ще се занимавате основно с микромениджмънт – набавяне на петте ресурса в играта. Макар да няма да можете да избирате поотделно селяните си и да им давате команди, ще имате достатъчно неща, които да вършите. С разрастването на кралството ви, нещата ще преминават плавно от микро към макромениджмънт. Ще можете да си наемате благородници, които да се "грижат" за части от собствеността ви. От един момент нататък дори ще можете да заповядате на някои от тях да завземат определена провинция от ваше име. Благородниците ще имат сложносъставни имена, като например Иван Убиецът на Whisper или Мрачният Диян. Представките си те ще

Диян и Весо си говорят за Stone&Steel. Това в пластмасовот шише май не е чай...


Коста, заобиколен от любимите си растения и плакат на Джон Бон Джоуви, на който Dimensin без да иска е отрязал главата.


Твърде многото работа си има своите негативни страни

придобиват благодарение на техните действия. Също така името на благородника ще ви подсказва къде ще можете да намерите приложение на неговите качества. Заради благородниците Black Sea Studios ще напишат и трети слой на Изкуствения Интелект в играта в добавка към обичайните два.

Самата игра ще се развива на два плана глобален (или стратегически) и тактически. Какво е накарало BlackSea Studios да прибягнат до подобно структуриране на играта? Според Весо игри като Age of Empires са изцяло тактически. Там целият свят представлява едно голямо бойно поле. А в реалния живот битката е една точка, частица само част от света. В него се редуват мирни области с такива където кипи битка. За да могат да постигнат подобен ефект, Stone & Steel е трябвало да се развива на два "слоя". Играчът ще мисли стратегическите си решения на глобалната карта, а когато настане време за битка перспективата ще се смени с тази на бойното поле. За боевете Весо ни обещава мащаба на Шогун (армии от по няколко хиляди единици) заедно с бойни формации, които ще имат реално значение във водене на военните действия. Бойните единици в Stone & Steel няма да са много на брой и ще са напълно стандартни като за този тип игри – мечоносец, стелец, копиеносец, ездачи, катапулти. Предвидени са и обсади на градове, което подсказва наличието на стенобитни оръжия.

Стремежът на Black Sea Studios е Stone & Steel да има силна солова кампания, както и добър мултиплеър. И на двете части на играта ще бъде обърнато специално внимание, като в различните режими на игра, на играча ще му се налага да използва различен набор от средства, за да постигне целта си. Планове за масивни On-line схватки не са правени. Дори за момента вероятният максимален брой играчи е определен на 6.

Като заглавие, което всички ние се надяваме да се продаде в милиони бройки, Stone & Steel ще разполага с първокласни анимации, които цитирам отново Весо "ще бъдат на супер качество" и озвучаване от професионални актьори. Работата по тези елементи от Stone & Steel ще бъде поверена на фирма извън България. За сметка на това музиката от играта ще бъде изцяло българска. И то каква... На диска ще чуете една от мелодиите, която ще звучи в играта и сами ще можете да кажете дали тя ви харесва или не. Плановете са в Stone & Steel музиката да бъде динамична т.е. да кореспондира на ситуацията, в която в момента се намирате. Графиката ще бъде 2D, като от това което видяхме досега, играта се очертава да изглежда зверски красива. Дори има планове да се направят нещата така, че когато едно дърво се сече например, неговите листа да се тресат, а при падането му на земята да се разхвърчат листа и шума. Alex III пък в момента се мъчи да накара водата в играта да изглежда като истинска. Да се надяваме всички тези планове да се преизпълнят.

Що се отнася до революционното подобрение на играта имам една лоша новина за вас. Все още не можем да ви разкажем каква е тя и защо наистина има шанс да напише следващата златна страница в областта на стратегиите. Ще трябва да почакате няколко месеца, докато ни бъде дадено позволение да развържем езиците си. Stone & Steel е предвидена да излезе през средата на 2003г.

Freeman & Dimensin

Търсете книга първа от великолепната фентъзи трилогия за света на

WARCRAFT

Изрежете талона за отстъпка и го донесете на адрес: София, кв. Стрелбище, ул. Тулча №47, партер – СЕРПИС АД и ще получите Вашата книга с отстъпка – само за

4,75 лв.

Splinter Cell

- Производител: Ubi Soft Montreal
- Разпространител: Ubi Soft
- Дата на излизане: Пролет 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Огромни
- Автор: Ikarus

Едно от интересните неща за игрите, излизащи за PC е, че при хитовите заглавия не се наблюдава кой знае какво разнообразие. Повечето от тях обикновено принадлежат към жанра на екшъните от първо лице поради факта, че геймърите обичат мощни оръжия и много кръв, а той определено предоставя най-добра среда за тях. Разбира се има и изключения, но като цяло стрелялките винаги се продават добре и интереса на компаниите производителки към новите и различни идеи не е особено силен. Другата страна на монетата - екшъните в трето лице - бяха доста по-популярни по времето, когато 3d технологиите прохождаха и бяха приключенски в голямата си част. Те обаче като че ли поомръзнаха на аудиторията и напоследък виждаме доста по-малко такива(изключение е Tomb Raider, в който външния вид на главната героиня изнесе поредицата на гърба си и продължава да го прави - нещо, което нямаше как да стане при перспектива от първо лице). Ubi Soft са се заели да възкресят този жанр и да го издигнат до непознати не само за него, но и за PC пазара като цяло, висоти. Новата игра на Том Кланси ще бъде екшън от трето лице, но за разлика от повечето такива в него ще има доста серозен елемент на мислене и промъкване. Това не значи, че в играта няма да има доволно количество престрелки; те просто няма да преобладават. Мнозина определят играта като отговора на PC пазара на хитовата игра за PS2 Metal Gear Solid 2(MGS2) и това сравнение е доста точно. Играча ще се потопи детайлната геополитическа вселена, описана от Том Кланси - кибер тероризъм, секретни операции, сенчести силови ведомства и организации, глобални коспирации... Ще влезем в ролята на Сам Фишер -агент от секретен раздел на Агенцията за национална сигурност на САЩ, носеща обозначението Третият Ешелон. На него и колегите му се пада нелеката задача да извършват "мокри" поръчки в защита на интересите на янките без да оставят и следа. Играта ще използва новата графична платформа на Unreal, която гарантира перфектна визия и висока степен на интерактивност. Последното е сред основните приоритети и ще спомогне за задълбочен геймплей и различни тактически похвати при различните ситуации. Доста хора смятат, че MGS 2 е по-скоро филм, отколкото игра. От Ubi Soft са наясно, че освен задълбочена история геймърите искат и екшън, и точно това трябва да очакваме - най-добрият стелт екшън в трето лице за PC.

Halo Combat Evolved

- Производител: Bungie/Gearbox
- Разпространител: Microsoft
- Дата на излизане: Пролет 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Огромни
- Автор: Ikarus

Halo определено е едно от най-добрите заглавия за Xbox, ако не и едно от малкото добри изобщо. Факт е, че част от продажбите на черната кутия на Microsoft се дължат единствено на факта, че Halo излезе ексклузивно за нея. Затова и от софтуерния гигант съвсем не бързат да пуснат порт за PC, макар че още миналата година заявиха, че възнамеряват да направят такъв. На E3 2002 в интервю представител на Microsoft заяви, че порт за PC със сигурност ще има, но той все още не бил в разработка, "тъй като искали да се възползват от всички възможности на PC-то, в това число и мултиплеъра". По въпроса имаше развитие едва наскоро, когато стана ясно, че Gearbox прехвърлят разработката на Counter Strike: Condition Zero на Ritual Entertainment. Това предизвика лек шок и всички се запитаха каква толкова важна работа си имат тексасците, та изоставят CS. Оказа се, че Microsoft са им поверили отговорната задача по портването на Halo за PC, имайки предвид техния богат опит в подобни занимания. За тези от вас , който не знаят тази дребна подробност - портовете на Tony Hawk Pro Skater са дело именно на Gearbox. Последните са заявили, че ще изцедят всички възможности на съвременните технологии, а мултиплеъра ще поддържа до 32 човека и наистина ще е нещо феноменално. Все пак доживяхме заветния момент - Halo за PC ще има! Най-после ще видим един от най-добрите екшъни и на мониторите си. Съвсем друг въпрос е, че той едва ли ще излезе преди Bungie да пуснат Halo 2 за Xbox, което вероятно ще е някъде през лятото. Иначе къде им е авантата на Microsoft.

ЗА ВСЕКИ НОВ АБОНАТ НА b-connect и chat ли си?

30 лв. време за разговори

SIM КАРТА b-connect ИЛИ chat ли си?

- **Подарък 20 лв.** време за разговори при активиране на SIM картата до 31 декември 2002г.
- **Специален подарък 5+5лв.** време за разговори с първите две зареждания до 31 март 2003г.

само за 24 лв.
(с ДДС)

GloBul
общувай свободно
www.globul.bg

BloodRayne

- Производител: Terminal Reality
- Разпространител: Majesco, Inc.
- Дата на излизане: Пролет 2003
- Жанр: Екшън
- Очаквания: Големи
- Автор: Ikarus

На изложението E3 през 2002г. пичовете от Terminal Reality обявиха официално новото си заглавие Blood Rayne. То ще представлява хорър екшън-адвенчър от трето лице, разработващ се едновременно за PC, Xbox, PS2 и Game Cube, който обещава да революционизира жанра. Ако погледнем скептично на това гръмко изказване (както си му е и реда в подобни случаи), то това би бил просто поредния екшън от трето лице с големи претенции, които в общия случай са без покритие. Да, казахме "би бил", при това не защото имаме някакъв проблем с времената, а просто защото не смятаме, че случаят е такъв. Една от причините, които ни карат да вярваме в успеха на играта, е името на фирмата производител. За тези от вас, които не се сещат кои са Terminal Reality, ще припомним накратко заглавия като Terminal Velocity, Fly!, Monster Truck Madness, 4x4 Evo, The Blair Witch Project, и не на последно място култовият Nocturne. Самите автори заявяват, че след приключването на настоящия проект имат планове за Nocturne 2, а освен това се носи мълва за евентуалното създаване на филм по Nocturne.

Историята ни пренася някъде през 30-те години, най-вероятно 1932. Едно американско момиче е арестувано във връзка със серия убийства и разрушения. Тя обяснява, че хората, които е преследвала, в това число и баща й, всъщност са вампири. Случаят е потулен. Момичето изчезва. Девойката бива привлечена от тайно общество, наречено The Brimestone Society. Известна преди като Rayne, сега работодателите й се обръщат към нея като агент Blood Rayne. Нейната задача като член на това общество е борбата със свръхестествени и тъмни сили, за които човечеството никога не бива да научава. Всичко е относително спокойно докато група нацисти не откриват древен храм някъде в Аржентина, съдържащ зловеща сила. След събирането и превода на ред древни ръкописи те научават и за три парчета на мощен артефакт, способен да причини невероятни злини, ако попадне в погрешните ръце. Нацистите се надяват с негова помощ да спечелят задаващата се Втора Световна война. На пътя им естествено застава The Brimostone Society и неговата най-мощна агентка - Blood Rayne. Дотук нищо ново, ще кажете и ще бъдете прави. Интересът на Хитлер към окултното е известен, а с отговорния по тези въпроси ген. Химлер и неговите подопечени вече си имахме работа в Return to Castle Wolfenstein, Indiana Jones and neshto si и т.н.. Разликата, обаче, се крие в геймплея и атмосферата.

Ето я уловката - нашата героиня е damphir - продукт на изнасилването на майка й от нейния баща вампир. Тя притежава повечето от свръхестествените способности на вампирите, но е лишена от недостатъците им. Дизайнерите са били значително повлияни от филми като Матрицата и Blade. Според тях странната смесица от аниме и Хонг Конг-ски екшън елементи, в която героите извършват нечовешки подвизи, в това число невероятни скокове и акробатични номера, гарнирани с фантастични престрелки и много кръв, определено е нещо, което заслужава да намери място на компютърния екран. Остави ни само да се съгласим. Авторите умишлено правят завой към чистия екшън, отбягвайки пъзел-ориентирания геймплей на подобни заглавия. За сметка на това героинята им пращи от сексапил и заплашва да детронира (или ако трябва да влезем в тон със статията - да отреже главата) на кака ни Lara. Фактът, че тя е особено кръвожадна, избива почти всичко по пътя си и на практика се явява антигерой, непременно ще допадне на повечето геймъри. Времето на Tomb Raider отмина (освен ако Core не се стегнат този път, но част от нас дълбоко не вярват в това). Новото лошо момиче на сцената определено е Blood Rayne. Тя е на ръба на определението "зла" и единственото й оправдание е, че в повечето случаи пие кръвта на по-зли от нея. Какво повече можем да кажем за тази палавница? Ами по-

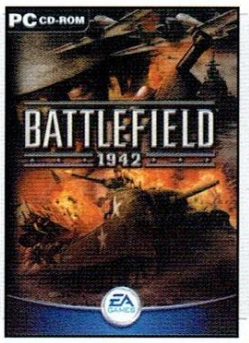
добно на архивампирът Kain, тя също трябва да пие кръв, за да възстановява собственото си здраве. Определено количество погълната червена течност (по предварителни данни бидон от 50л) ще й позволява да изпада в състояния като Blood Lust и Blood Rage, в които тя вероятно ще нанася повече поражения, ще е по-бърза и изобщо ще рита солидно количество задници. За да осъществявате последната дейност по-ефективно, ще имате на разположение широк набор от играчки. Основните оръжия са две половин-метрови сребърни остриета, прикачени на китките на Rayne, както и две по-малки такива на глезените. Те ще могат да се ъпгрейдват в течение на играта и ще предразполагат към екшън в стил Blade, комбиниран с фантастични акробатични изпълнения. Осен тях Blood Rayne разполага и с нещо като харпун, с чиято помощ ще може да улавя и придърпва враговете си. В допълнение тя може да използва всички огнестрелни и хладни оръжия, които среща по пътя си. Срещу нея ще се опълчват нацисти, блатни чудовища, паяци и всякаква подобна сволоч, а най-вероятно и нещо, свързано с древния артефакт. Графиката се очертава като много приятна, радваща окото и базирана на собствения Infernal енджин на Terminal Reality. В графично отношение играта няма да се различава на отделните платформи, за които се разработва. Модулната конструкция на енджина позволява на авторите да се концентрират върху самата игра, без да се притесняват от проблеми със съвместимостта.

Те твърдят, че ако с въпросната система се направи игра за Xbox, то тя по подразбиране ще върви и на всички други платформи. Не знаем как става тази работа, но ако това наистина е така, то производствените разходи се свиват драстично. Освен всички тези интересни подробности в играта е включена и Camera FX система, която автоматично забавя действието при нечовешките каскади, ефектното раздробяване/разчленяване на обекти/врагове, и като цяло спомага да се придаде филмов облик на ставащото на монитора. По всичко личи, че задаващото се заглавие съвсем не е случайна игра и определено е един от най-очакваните екшъни в трето лице, които ще видим през 2003.

100 часа безплатен Интернет от

Spectrum Net®
a company of europroNET

Купете



Battlefield 1942 (73лв.)

или

C&C: Renegade (69.95лв.)
Die Hard: Nakatomi Plaza (69.95лв.)
AVP 2: Primal Hunt (54лв.)
Commanche 4 (39.95лв.)
Delta Force: Task Force Dagger (39.95лв.)
No One Lives Forever 2 (69.95лв.)

Spectrum Net® 100 часа БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП
ПОДАРЪК НА СТОЙНОСТ 30лв.

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без уговорки :) - от Спектър Нет!

Търсете в някои от тези магазини:

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малък ЦУМ, ет.3; бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; Техномаркет (магазини 1 и 2); Всички магазини на METRO в страната; Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; [ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ] бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822

Deus EX 2 The Invisible War

- Производител: Ion Storm
- Разпространител: Eidos
- Дата на излизане: Пролет 2003
- Жанр: Екшън ролева игра
- Очаквания: Огромни
- Автор: Ikarus

Докато през вече далечната 2000 година Ion Storm, начело с Джон Ромеро, се гърчеше под напора на фантастичните загуби, които недоразумението Daikatana им донесе, неговото подразделение Ion Storm Austin издаде едно изключително заглавие - Deus Ex. Въпросната игра се явяваше екшън с тясно вплетени RPG елементи, и макар че подобна концепция не бе новост(всички помним System Shock), тя за първи път бе реализирана по достъпен за мнозинството геймъри начин. Нейният заплетен и оригинален сюжет, множеството възможности за справяне със ситуациите и комплексността й гарантираха, че ще намери заслужено признание... за жалост след време.

Deus Ex не беше перфектна игра - не липсваха технически проблеми, а имаше и други дребни недостатъци, но всички се надяваме, че това ще бъде напълно коригирано в задаващата се втора част на играта, разработваща се паралелно за PC и Xbox. В няколко интервюта завеждащият проекта Уорън Спектър споделя, че в първата игра са допуснали доста грешки и недостатъци, за които дори не би искал да си спомня. Графиката на предходната игра съвсем не е била сред приоритетите - била е оставена на заден план, за да се постигне максимално добър геймплей. Това е и първата точка, по която са работили в новата част - тя ще използва новата платформа на Unreal, на базата на която екипът е направил нечовешки модификации. По настоящем сенките в играта са на нивото на Doom III, като всеки предмет ще реагира реалистично на заобикалящите го светлинни източници. Нивото на интерактивност също ще достигне нови висоти. От Ion Storm са лицензирали енджина за физичен модел Havok. Благодарение на него, всеки един предмет има реална маса и реагира реалистично при удари и премествания. В тези две насоки е хвърлен токова труд, че основателят на Epic Тим Суини смята програмистите в Ion Storm за напълно смахнати. Тези коренни промени в графиката съвсем не са самоцелни, тъй като те ще имат реално отражение върху геймплея - стелт елемента е засилен и играча ще може да се крие в сенките подобно на Thief (в момента компанията работи и по Thief III, като ръководител на проекта е същият този Уорън Спектър). Според главния дизайнер на играта един от проблемите на оригиналния Deus Ex е бил, че дори да имате максимално миролюбив подход към Deus Ex, не е възможно да я превъртите без да убиете поне трима души. В двойката ще може да се мине без проливането на капка кръв! Естествено нищо не пречи на играча да действа грубо и буквално да си "проправи път" през нивата. При последните също ще има промени - вероятно броят им ще по-малък от този в първата игра, но за сметка на количеството ни очаква качество и отново същия този перфекционизъм. Значителни промени ще има и при развитието на героя, но за съжаление за новите умения и характеристики на героя, все още не се знае нищо конкретно. Ще можете да си създавате и женски персонаж, като това няма да е просто козметична екстра. Не се знае как женското алтер-его ще влияе на взаимоотношенията ви с NPC-тата, но пък ще има значение за придвижването и взаимодействието с околната среда. Мъжкия персонаж например ще може да вдига по-тежки обекти, но ще е и по-тромав и вероятността случайно да събори нещо докато се промъква, ще е по-голяма. Не е пожален труд и при разработката на изкуствения интелект в играта, а количеството диалози, които можете да водите с NPC-тата ще бъде над три пъти по-голямо от това в първата част. За героите в играта се въвежда и специална система, с чиято помощ те ще анализират динамичната околна среда и ще дават коментари на базата на забелязаните промени. Ако например работник по поддръжката забележи счупен прозорец, той може да възкликне нещо като "Някой е разбил прозореца. Я да се обадя на охраната."

За историята се знае само, че ще се развива 15 години след тази от първата игра и повечето от старите ни познайници ще се завърнат, леко поостарели. Този аспект едва ли ще разочарова съдейки по брилянтния сюжет на първата игра, която дори имаше три възможни завършека. На въпрос от кой от трите ще продължи действието, главния дизайнер отговаря, че са използвали странен подход към ситуацията и всички ще бъдат много изненадани.

Това, което не изненада никого, бе че за музиката ще се грижи стария екип. Повече от логично, при положение, че единствения, който не хареса оригиналната музика бе mEd, само дето той и играта не е играл, а музикалните му предпочитания са склонни да хвърлят в двудневен ступор и най-каления DJ.

Мултиплеър засега не се предвижда, тъй като целият акцент пада върху създаването на смазващ сингълплеър. Има шанс тази опция да се добави с пач, както това стана в предишната игра, но този аспект съвсем не е толкова важен. Ако всичко върви по план някъде през пролетта ни очаква една от най-добрите сингълплър игри ever! Че на кого му трябва мултиплеър? Нали ще има Quake 4?

FreeLancer

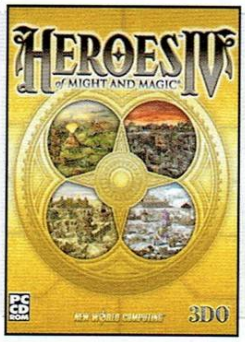
- Производител: Digital Anvil
- Разпространител: Microsoft
- Дата на излизане: Март 2003
- Жанр: Симулатор
- Очаквания: Големи
- Автор: Ikarus

В предишния брой ви представихме обширна и съдържателна информация за това могъщо заглавие и по този начин нанесохме непоправим удар върху "Най-очакваните игри за 2003г". Единствената новост около играта е, че преди броени дни Microsoft пуснаха официалния сайт на FreeLancer, добре зареден с филмчета, информация и тонове скрийншоти. По всичко личи, че обявената дата за излизане този път ще бъде спазена - март 2003.

Накратко за тези, които по една или друга причина са пропуснали да прочетат информацията от предишния брой: Microsoft, които вече са собственици на Digital Anvil, са твърдо решени да завземат пазарната ниша на космическите симулатори на щурм. Ръководители на погълнатата компания са братята Крис и Ерик Робъртс, изпод чиито ръце са излезли еталони в жанра като Wing Commander сериите, както и StarLancer. Последният също е правен за Microsoft и се явява своеобразен предшественик на FreeLancer, тъй като и двете игри са развиват в една и съща игрова вселена. Новото заглавие ще е космически симулатор, но в него тясно ще бъдат вплетени търговски, приключенски и ролеви елементи, всичко това под шапката на невероятно силна история, разнообразена с множество странични разклонения и практически безкрайни мини-сценарии. Това е възможно поради факта, че всяко действие на играча ще има реално отражение не само върху развоя на дадени събития, но и ще определя отношението на другите независими приключенци и корпорации спрямо него. Комбинирайте предното изречение с изключителна графика, интересна игрова вселена, професионален екип от разработчици, неколкогодишна упорита работа и не на последно място почти неограничените финансови възможности на Microsoft и ще разберете, защо смятаме това заглавие за най-чакания космически симулатор на следващата година.

100 часа безплатен Интернет от Spectrum Net®
a company of europroNET

Купете Heroes of Might & Magic IV българска версия (59.95 лв.)



или

Heroes of Might & Magic IV англ. версия (39.95 лв.)
Baldur's Gate 2 (39.95 лв.)
Empire Earth: Art of Conquest (54 лв.)
Dune Emperor (39.95 лв.)
Tom Clancy's Ghost Recon (77 лв.)

Spectrum Net® 100 часа БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП ПОДАРЪК НА СТОЙНОСТ 30 лв.

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без уговорки :) - от Спектър Нет!

Търсете в някои от тези магазини:

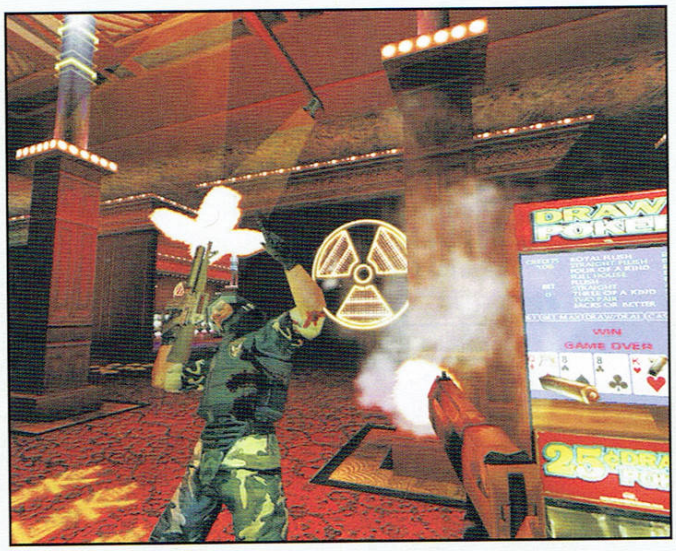
ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малък ЦУМ, ет.3; бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; Техномаркет (магазини 1 и 2); Всички магазини на METRO в страната; Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул.Антим I-ви 5 (Фешън Центтър), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; [ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ] бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822

Duke Nukem Forever

- Производител: 3D Realms
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: 200X
- Жанр: Екшън
- Очаквания: Патологични
- Автор: Ikarus

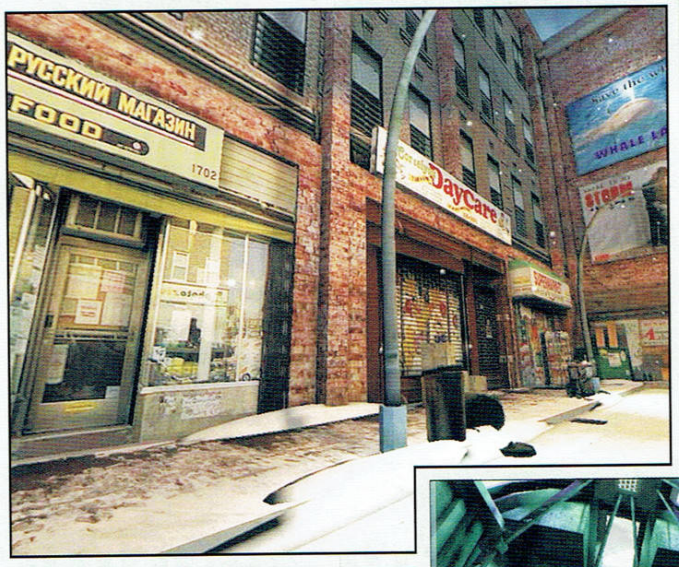
От 3D Realms и тази година изльгаха надеждите ни - Duke Nukem Forever така и не се появи. Наместо него феновете бяха забаламосани с аркадния Duke Nukem:Manhatan Project, и макар че беше доста добър, той остави в устата на изигралите го усещането, че са им сервирали претоплено ястие от онзи ден. Никаква допълнителна информация не бе обявена за дългоочакваното продължение и след като смениха доста графични платформи 3d Realms спряха кранчето на новините. Според едни играта преминава към новия Unreal енджин (ако е така създателите едва ли някога ще си избият парите, освен ако не им правят вече отстъпки като на редовни клиенти), според други играта е почти готова и все пак ще излезе скоро... Това са просто спекулации, породени от почти безкрайното очакване, граничещо с психоза. От 3d Realms възприемат похвалите на Blizzard, а Max Payne ще да им е донесъл стабилни печалби, тъй като няма признаци да бързат с издаването на каквото и да било. Въпроса, вълнуващ редакционната ни колегия вече не е "Кога ще излезе Duke 4ever?", а "Ще излезе ли изобщо?". Има ли такава игра, или просто това е най-голямата шега в историята на гейм индустрията?

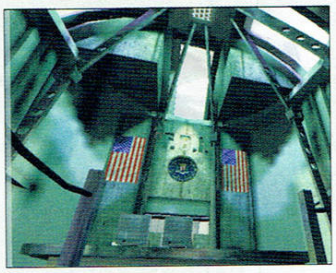


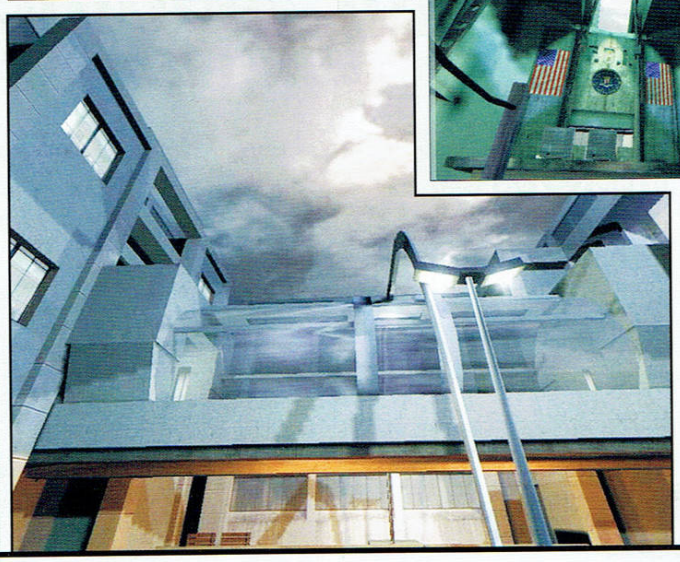
Psychotoxic

- Производител: NuClearVision
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: Начало 2003
- Жанр: Екшън
- Очаквания: Средни
- Автор: Ikarus

Интересът от страна на гейм индустрията към Четирите Конника на Апокалипса напоследък е доста засилен. Psychtoxic, редом с едноименната игра на 3DO, е второто задаващо се заглавие, което засяга тази тематика. Играта, разработвана от немската фирма NuClearVision Entertainment, ще представлява екшън от първо лице, развиващ се в наши дни основно на територията на Ню Йорк. Авторите наблягат основно на екшъна, но ще има и стелт нива, в които ще трябва да се промъквате и да отбягвате враговете, а в някои случаи ще трябва да се справяте и с дребни загадки. Съвсем в тон с новата тенденция да се ползват интелигентни и сексапилни женски персонажи, главната героиня ще е млада и красива американка, родом от Вашингтон. Аджи Профет е последната надежда на човечеството да спре Четирите Конника на Апокалипса в момент, в който трима от тях вече са на Земята. Без да съзнава важността си, тя се впуска в епично приключение, в хода на което постепенно придобива представа за сериозността на ситуацията. Тя трябва да спре четвъртия конник, да се сражава с подчинените на сатаниста Арон Кроули, като в същото време е преследвана от ФБР и полицията. Според създателите историята ще е доста заплетена, но на този етап не желаят да разкрият повече. Очаква се да има около 22 нива, като 15 от тях ще се развиват в Ню Йорк и част от тях ще пресъздават реално съществуващи локации като Уол Стриит и Статуята на Свободата. Останалите ще се развиват в "страховете на хората". Благодарение на специалните си умения Анджи ще може да влиза в съзнанията на дадени хора, където ще се среща с най-ужасяващите им страхове и кошмари. Въпросните преживявания ще играят важна роля в сюжетната линия и според дизайнерите "направо ще владеят". Предвидените оръжия включват както реално съществуващи ютии, така и разни причудливи джаджи, като например био-механична моторна резачка! Можем да очакваме всякакви ненормални нещица в тази насока. На въпрос дали ще можем да ги използваме в мултиплеър, разработчиците заявяват, че играта е изключително сингълплеър ориентирана и в нея няма място за подобни неща, които според тях само биха стояли като кръпка с рекламна цел. Според нас това е една стъпка в правилната посока, тъй като напоследък видяхме доста заглавия, в който мултиплеърната опция присъства колкото да я има като екстра на кутията на играта. Евала на таквиз германци.



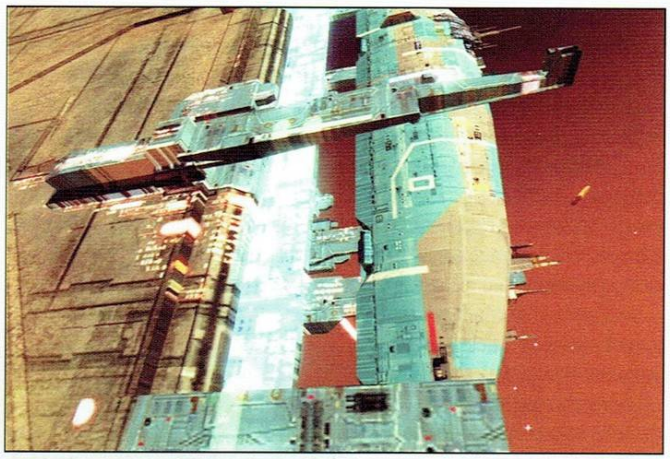


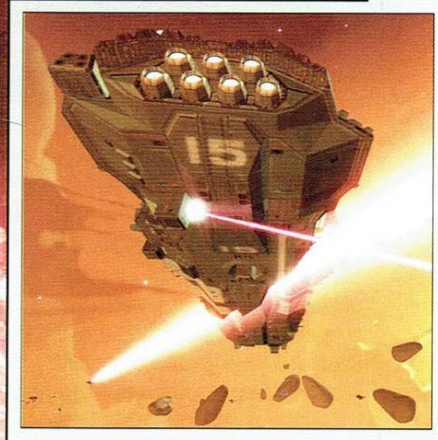


Homeworld 2

- Производител: Relic Entertainment
- Разпространител: Sierra
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Стратегия
- Очаквания: Големи
- Автор: Ikarus

Relic Entertainment и Sierra Studios успяха да изгладят възникналите помежду им разногласия и наскоро официално обявиха разработката на втората част на хитовия Homeworld. Обявена за "Игра на Годината" от някои западни издания, въпросната триизмерна космическа реалновремева стратегия постави нови стандарти в бранша със смазващата си визия и уникална атмосфера. Продължението й обещава да защити напълно тези достижения. Като цяло не се очакват сериозни концептуални промени. Очакват ни някои дребни корекции в системата за управление, както и допълнения в играта, които към датата на издаване на Homeworld не са били технически постижими. Авторите са се вслушали в съветите на про-геймъри, усърдно играещи Homeworld, така че очаквайте една "фино" настроена игра. Дотук всичко изглежда сякаш се задава не продължение, ами експанжън. Да, ама не! Графичната платформа ще е напълно нова и е в крак с всички съвременни графични стандарти . По малкото появили се шотове може да се съди, че и





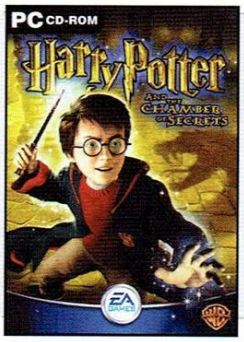
Homeworld 2 ще революционализира жанра в графично отношение. Звука също няма да разочарова - за озвучаването и саундтрака се грижи същия екип, работил по първата игра. Големи новости се очакват в мултиплеъра, който ще поддържа до 6 човека по Интернет или локална мрежа, но на този етап не е известна никаква друга информация. За разлика от първия Homeworld, който не беше предвиден да бъде променян с модове, Homeworld 2 специално ще бъде отворен към обществото на модърите.

В общи линии това е всичко, обявено до момента. Не е много, но е от сърце. С интерес ще очакваме излизането на Homeworld 2 някъде през 2003.

100 часа безплатен Интернет от

Spectrum Net®
a company of europroNET

Купете



Harry Potter and the Chamber of Secrets (69,95 лв.)

или

Harry Potter and the Philosopher's Stone (49,95 лв.)
Lord of the Rings: Fellowship of the Ring (69,95 лв.)
The Thing (69,95 лв.)
Colin McRae Rally 2 (49,95 лв.)
F1 2001 (49,95 лв.)

Spectrum Net® 100 часа БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП ПОДАРЪК НА СТОЙНОСТ 30 лв.

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без уговорки :) - от Спектър Нет!

Търсете в някои от тези магазини:

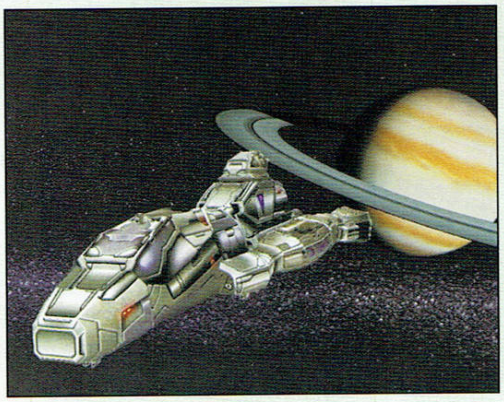
ПУЛСАР

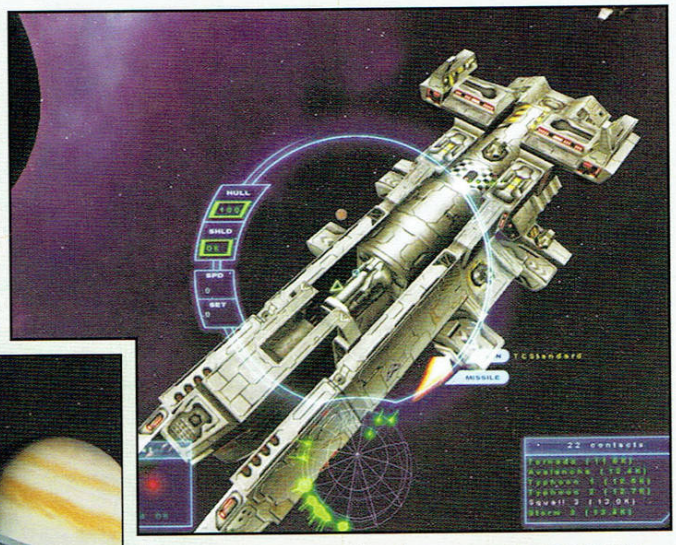
(СОФИЯ) бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК): бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малък ЦУМ, ет.3; бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; Техномаркет (магазини 1 и 2); Всички магазини на METRO в страната; Технополис;
(ВАРНА) ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; (ПЛОВДИВ) ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813;
(ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ) бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; (РУСЕ) ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822

Homeplanet

- Производител: 3Map Games
- Разпространител: Russobit-M
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Симулатор
- Очаквания: Средни
- Автор: Ikarus

Изглежда, че в пообеднелия жанр на космическите симулатори все пак ще има някакво раздвижване през 2003. Не само най-накрая ще станем свидетели на премиерата на FreeLancer, но както е тръгнало ще бъдем зарадвани и от руско заглавие. В страната на студа, водката и танковете напоследък стават доста интересни неща, като това е валидно и за гейм индустрията. През идната година с интерес ще се очакват доста заглавия оттам, както и от страните от бившия Съветски блок. Компанията 3Map Games (преди известна като Revolt games), която като повечето руски компании работи под шапката на големия разпространител Russobit-M, се е захванала с изработката на доста обещаващ космически симулатор, който вече е в бета стадии и дори е бил пробван от някои западни колеги. Играта се развива в далечното бъдеще(каква изненада!) и разказва за съдбата на клана на Тройдените, изгонени от родната им планета след ожесточени и кървави конфликти (оттам и името на играта). Играча ще влезе в ролята на редови пилот в тяхната флота, търсеща ново място за заселване. По време на странстванията си космическите бездомници ще срещат други фракции и раси, и подобно на Freelancer техните действия до момента до известна степен ще определят отношението на другите спрямо тях. Всеизвестно е, че всеки добър космически симулатор трябва да има добра графика, за да може да е конкурентен. Играча трябва да може да усети студенината на обграждащия го вакуум, да се почувства в кабината, разчитащ на малкото си изтребителче да го преведе жив през поредната схватка...Според впечатленията на западните журналисти, играли бетата, графиката е на ниво, ефектите също, и като цяло облика на играта е доста задоволителен. Моделите на корабите също са с добра детайлност, като повечето от тях навяват асоциации с Вавилон 5 - един доста добър космически сериал от близкото минало.





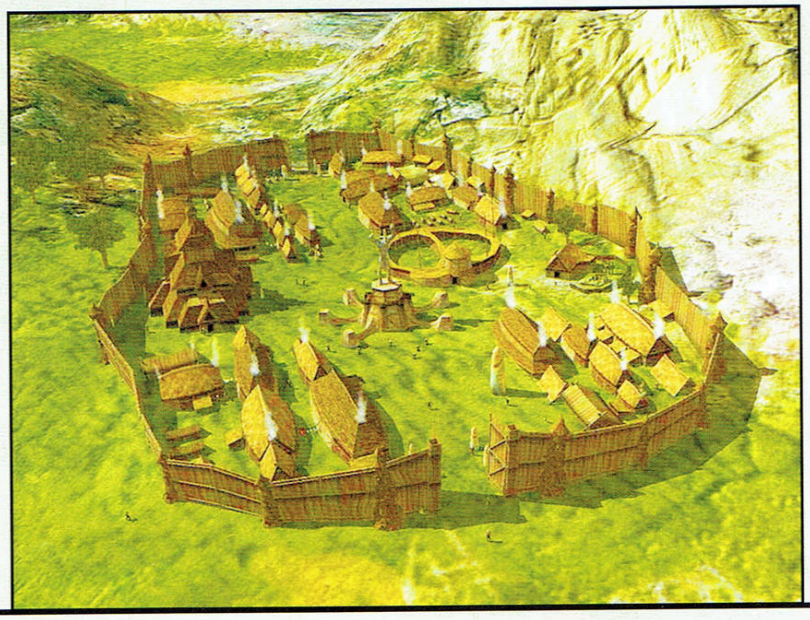
Физичния модел на играта е Нютоновия - след ускорение кораба продължава да се движи напред и забавя с помощта на обратна тяга, маневрите и страничните движения се извършват с помощта на ротационни двигатели и т.н. Подобна физика имаше в Independence War 2: Edge of Chaos, което на фона на Wing Commander сериите и клонингите внася приятно разнообразие. Макар модела на управление да е малко по сложен, в играта той е реализиран добре и не създава проблеми с управлението.

Някой от игралите ранната версия дори смятат, че това е една от игрите, в които летенето в откритите космос е най-приятно. Изкуствения интелект на пилотите, редом с който ще се сражавате, също е много добър и обещава да ви спести доста нерви, а раздаването на заповеди ще става на малка стратегическа карта подобно на Tribes 2 - интересно нововъведение в този жанр. В последно време производителите от източна Европа дават сериозни заявки. Да се надяваме, че задаващата се нова вълна от Дивия Изток ще донесе и един качествен космически симулатор.

Black & White 2

- Производител: Lionhead Studios
- Разпространител: Electronic Arts
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Стратегия
- Очаквания: Големи
- Автор: Groovor

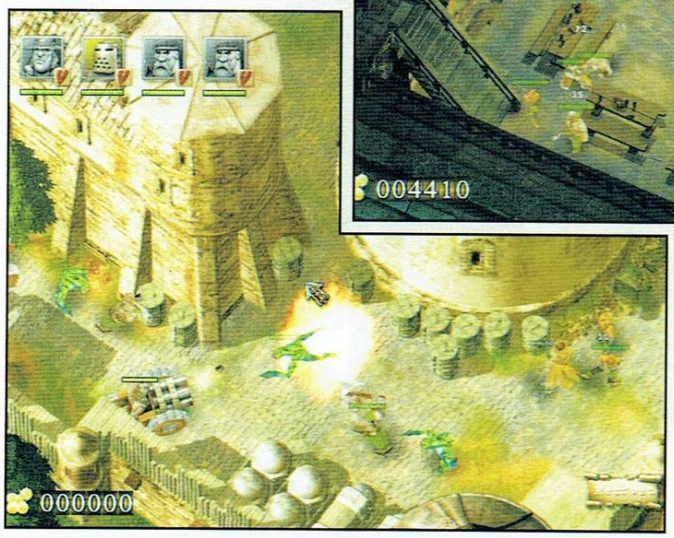
От ECTS 2002 насам, когато заглавието бе официално оповестено, няма качествено нова информация за това заглави, затова ще преговорим набързо известните ни досега факти. Основната промяна в Black&White 2, ще бъдат селяните. Те няма да бъдат същите безмозъчни плазмодии, които щъкат безцелно из картата, а ще притежават солидна доза интелект и о ужас, ще са настроени много по-войнствено от предишните части. Подгответе се за епични битки, титанични обсади, геройски отбрани, градове, които по броя на сградите в тях да си съперничат със SimCity. Изкуственият Интелект на вашето животни също ще бъде сериозно подобрен, а разликата между добро и зло ще бъде доста по-осезателна. Така например ако храненикът ви е зъл, изпод лапите му земята ще се пропуква и ще излиза лава и растенията ще изсъхват, а ако е добричък, зеленината ще разцъфва след стъпките му. Метеорологичните условия ще вземат своя тежък дан и в Black & White 2, като основната им цел е да затруднят мореплаването на вашите вярващи (точно така очакват ни пътешествия по море и съответно морски битки).



A Fistful of Gold

- Производител: Rebelmind
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Стратегия
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

Представете си стратегия в реално време, която се развива в Тъмното Средновековие, в нея можете да усетите силен Серджо Леоне уестърн стил, да се разминете със самолет, танк или други задвижвани от пара чудеса на техниката и накрая да можете да правите магии и да се борите с демонични създания. Звучи ви интересно, нали? Точно на такава смесица разчитат и чехските производители Rebelmind за тяхното ново заглавие A Fistful of Gold. Играта започва след като краля на страната, където вие се намирате умира и не оставя наследник след себе си. Държавата се разкъсва от междуособици и местните феодали създават собствени закони, отцепвайки се в отделни укрепления. Хората, искащи да живеят спокойно, също създават подобни структури и наемат ловци на глави, които да прочистват територията около селището им от всякакви навлеци и престъпници. Както може би вече се досещате, човекът който ще отговаря за гореспоменатата дейност е ваша милост.



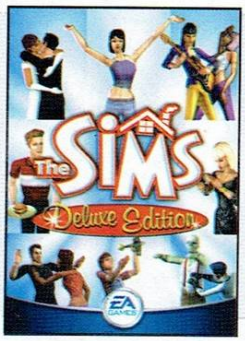
Това, което прави играта уникална, е нейната структура. Вие имате абсолютно пълната свобода да правите каквото искате, стига това да бъде законосъобразно. Няма определен ред на поръчките, които трябва да изпълните и имат право дори да отказвате такива. За да можете да прочиствате определена територия от натрапници ще са ви необходими хора, които в зависимост от вашата репутация и бойна слава, ще идват да си предлагат услугите. Естествено, ако непрекъснато се дъните на бойното поле, а хората ви мрат като мухи след всяка мисия, опашката от желаещи да раздават мир и справедливост ще се превърне в сън от предишните добри времена. Има още една основна причина, която да ви накара да бдите над хората си като квачка над пиленца - всеки един от тях си има уникални умения, които се развиват чрез натрупване на боен опит. Мисиите с по-щедро заплащане определено ще изискват и качествени кадри, които да свършат мръсната работа. Като стана дума за това - задачките, които ще изникват пред вас ще бъдат най-разнообразни - от прочистване на гробища от събудили се зомбита, до издирване на точно определено лице и убиването/залавянето му. Всяка една мисия ще си има своето заплащане и това ще бъде вашето основно приходно перо. С парите ще можете да плащате на наемниците, да купувате работилници, в които да откривате нови технологии и оръжия и т.н. Споменатите в начало танкове и въздухоплавателни машини също се произвеждат в работилниците, но са за еднократна употреба - можете да ги използвате само в една мисия, след което шофьорът, който сте наели си тръгва с играчката и ще ви се наложи да правите нова такава.

Като цяло играта изглежда различна от мнозинството стратегии в реално време, а и графиката й никак не е за изхвърляне. Да изчакаме до есента на 2003г. и тогава ще можем най-добре да преценим колко добре са се справили славянските ни братя.

100 часа безплатен Интернет от

Spectrum Net®
a company of europroNET

Купете



The Sims Deluxe
съдържа:
The Sims+The Sims: Livin' It Up
(69,95 лв.)

или

Black & White+B&W: Creature Island (69,95 лв.)
Schizm (39,95 лв.)
Tony Hawk's Pro Scater 3 (83 лв.)
Mat Hoffman's Pro BMX (77 лв.)
Super Car Street Challenge (69,95 лв.)

Spectrum Net®
100 часа БЕЗПЛАТЕН ИНТЕРНЕТ ДОСТЪП
ПОДАРЪК НА СТОЙНОСТ 30 лв.

Както и коя да е друга игра с този стикер

и заедно с играта ще получите безплатна карта за 100 часа Интернет достъп - без уговорки :) - от Спектър Нет!

Търсете в някои от тези магазини:

ПУЛСАР

[СОФИЯ] бул. Цар Борис III 21, тел. (02) 954 98 11; 954 98 62; ул. Екзарх Йосиф 51, тел. (02) 983 26 35; Мултиплекс (подлеза на НДК); бул. Патриарх Евтимий 86, тел. (02) 951 67 72; бул. Витоша 61, тел. (02) 988 20 25; пл. Славейков 1, магазин Music Fashion, тел. (02) 981 31 96; Базар малък ЦУМ, ет.3; бул. Г. С. Раковски 122А, тел. (02) 984 82 45; PC Mania - пл. Славейков 9, тел. (02) 986 68 58; Техномаркет (магазини 1 и 2); Всички магазини на METRO в страната; Технополис; [ВАРНА] ул. Райко Жинзифов 14, тел. (052) 607 974; бул. Княз Борис 65, тел. (052) 607 973; [ПЛОВДИВ] ул.Антим I-ви 5 (Фешън Център), тел. (032) 624 080, (032) 625 805, ул. Загреб 2 (032) 264 813; [ПЛЕВЕН/ЛОВЕЧ] бул.Русе 2, тел. (064) 800 300; Плевен Стайл, тел. (064) 800 533; [РУСЕ] ДатаСис - ул. Борисова 52, тел. (082) 225 822

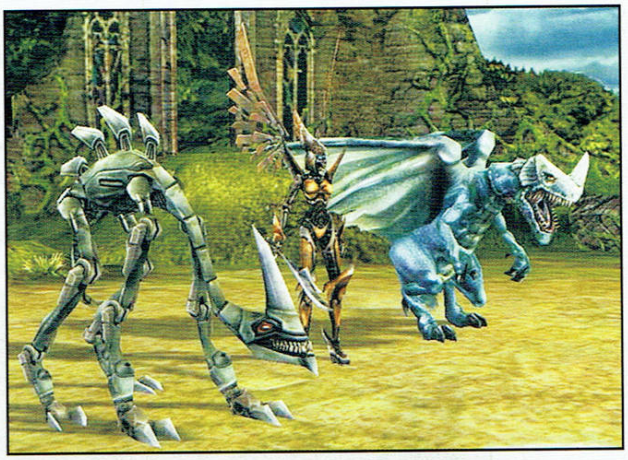
Etherlords II

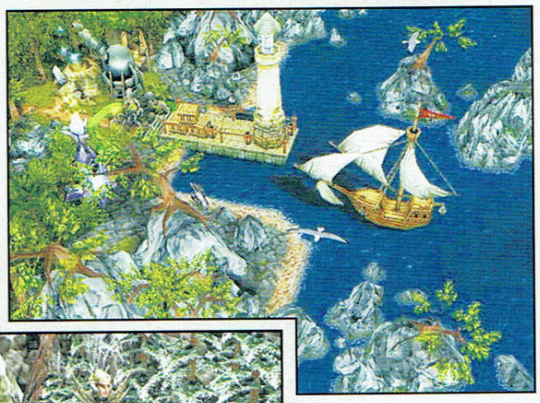
- Производител: Nival
- Разпространител: Strategy First
- Дата на излизане: Начало 2003
- Жанр: Походова стратегия
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

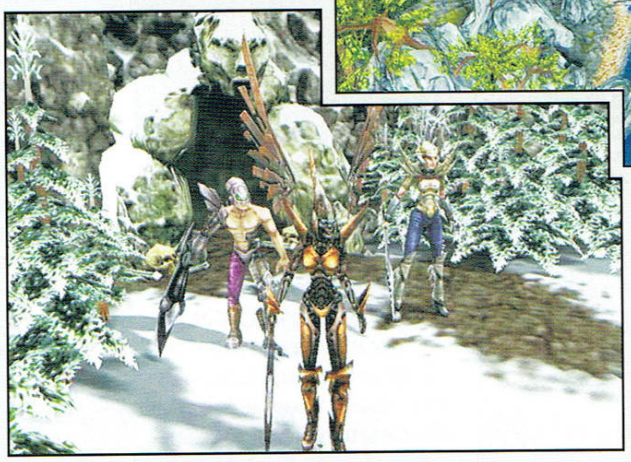
Etherlords е походова стратегия, която се опита да съвмести стратегическия елемент в Heroes of Might & Magic IV с тактическото надлъгване от игрите с карти Magic The Gathering (напоследък придобили популярност и у нас). В тактическата част руснаците от Nival се бяха справили доста добре - дуелите между магьосници, които призовават чудовища или правят магии, като използват предварително зададен набор от заклинания, бяха интересни. Що се отнася до стартегическата част на нещата - Heroes of Might&Magic определено бе с класи над Etherlords.

Втората част на Etherlords бе обявена през юни 2002г. и се очаква да излезе през първото тримесечие на 2003г. Откъдето и да го погледнем, времето не е кой знае колко, за да очакваме някакви фундаментални изменения в играта. И наистина, що се отнася до същността на тактическата част на Etherlords, там нещата голяма степен са си останали същите. Броят на магиите за всяка отделна "раса" (те са 4 на брой) е удвоен, а за установяване на баланс в играта между различните школи са въведени 16 нови създания и 32 заклинания, които могат да бъдат ползвани от всички играчи.

Мултиплеърните дуели вече няма да бъдат единствено 1 vs.1, а ще може да се играе и по двойки. За турнирно настроените, ще бъде предвиден сървър, подобен на Battle.net който да прави класации, да следи характеристики, следи за измами и т.н. Като капак на всичко ще можете и да си запишете replay на вашите дуели и да ги показвате на приятелите си (тъкмо както в Warcraft III).







Стратегическата част на играта е претърпяла основни корекции. Фокусът се е преместил от събирането на ресурси към героя. Той е само един и ще бъде с вас по време на цялата кампания (в Etherlords II те ще са 5 на брой), като ще пренася със себе си всички заклинания и опит от една мисия към друга. Засилването на ролевия елемент е дало като ефект и много по-разнообразна карта, по която да пътешестваме. Вече ще можем да плаваме на кораби, да се сражаваме с морски чудовища, да ползваме телепорти, подземни тунели и т.н. и т.н. Самите кампании ще са нелинейни и ще дават възможност на играча да избира кои подмисии да изпълнява и кои не. Част от задачите, които героят ще получава ще бъдат свързани с изпълняването на дадена задача за определено време, други със загадки и прочие. Наградите от тях ще бъдат нови заклинания, които ще можете да ползвате по време на битки. Последната значима новина ще бъде възможността почти по всяко време да си купувате нови магии и да пренареждате заклинанията, което прави играта доста по-гъвкава и немонотонна.

Lock On Modern Air Combat

- Производител: Flying Legends
- Разпространител: Ubi Soft
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Симулатор
- Очаквания: Големи
- Автор: Ikarus

Доста самолетни симулатори се появиха напоследък, но съвсем малко от тях издържаха на обстойния преглед на нашия авиоексперт. В почти всеки имаше по нещо, което да скапе цялостната атмосфера, по нещо малко, развалящо кефа от играта. През вече изтичащата година стана ясно, че руските разработчици са способни да творят качествени симулатори (Ил2:Щурмовик просто беше няколко класи над западната конкуренция в лицето на Combat Flight Simulator 3). Това дава повод за надежда, че задаващият се от братска Русия Lock-On също ще се окаже на ниво. Става дума за симулатор на съвременни бойни самолети, разработван от руската фирма Flying Legends, за който ви представихме подробна информация преди няколко броя. Фантастичната графика, високото ниво на реализъм, автентичността на моделите и техните летателни характеристики, както и нелинейната кампания, разиграваща се някъде около Черно море с лекота поставят това заглавие в списъка на най-чаканите авио симулатори за 2003г. Ако всички обещания и срокове бъдат спазени определени това несъмнено ще е и един от най-добрите такива за всички времена. Дано.

UFO: Aftermath

- Производител: Altar Interactive
- Разпространител: ---
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Тактическа игра
- Очаквания: Огромни
- Автор: Groover

Одисеята на четвъртата част на една от легендите сред компютърните заглавия - стратегическата игра UFO най-накрая е на път да приключи щастливо. След няколкогодишна размяна на лицензи, прекратяване на проекти и прочие финансови операции, които поразтегнаха нервите на всички твърди почитатели на ловците на извънзмени, разработката на играта бе поверена на базираната в Бърно фирма Altar Interactive. Чехите се заеха за работа и през 2003г. най-накрая ще излезе и UFO: Aftermath. Тя ще се основава на първите две части на играта, което съвсем не означава, че новости в Aftermath няма да има. Нека, обаче, първо да се спрем на историята на играта. А тя започва малко зловещо - с идването на непознат космически кораб на Земята, който разпръсва гъст облак от организми и заминава. Облакът се разраства и обгръща цялата Земя, като блокира пътя на слънчевите лъчи към нашата планета. Периодично от облака падат бактерии, които убиват всичко живо, до което достигнат. След няколко седмици кошмарът е отминал и оцелелите хора изпълзяват от бункерите и сформират отряд за борба с извънземните. Естествено, оттук нататък нещата ще поемете вие. Строите си база, която може да следи на определен периметър за активност на извънземните, започвате да разучавате различни технологии (в началото на играта технологичното ви равнище ще бъде като това в реалния живот) и да следите за нарушители. Когато някой извънземен се покаже вие го пресрещате и се срещате с неприятеля лице в лице/мутра/маска (с каквото там са се екипирали извънземните).

Както и в UFO: Enemy Unknown, този сблъсък е основният акцент в играта. В първата част действията протичаха походово - вие си движите командосите, след което това прави и извънземната форма на живот, докато в третата имаше опция за протичане на битката в реално време. От Altar Interactive са се опитали да комбинират двата типа игра и се е получил интересен резултат. В началото на сблъсъка вие планирате маршрута на всеки един от командосите ви и му задавате задачи какво да прави. Например "отиди до склада, отвори предпазливо вратата и огледай внимателно". След което играта започва и вашите хора започват да изпълняват задачките си. В момента в който в полезрението на някой от тях влезе враг или се стреля по него действието спира и вие имате възможност да изберете вашата стратегия. Хората ви ще си имат една купчина показатели и ще могат да се развиват след всяка успешна мисия и да се специализират в употребата на дадена техника. Например можете да си профилирате един от тях да бъде гранатометчик, друг снайпер, трети лекар и т.н. Оръжията и екипировката на командосите също ще се подобрява с течение на времето, но само при условие, че изследвате достатъчно оръжия, намерени от извънземните. Новост в четвъртата част ще бъде факта, че извънземните също ще имат възможност да подобряват арсенала си и да стават по-ефективни и трудни за убиване с течение на времето.

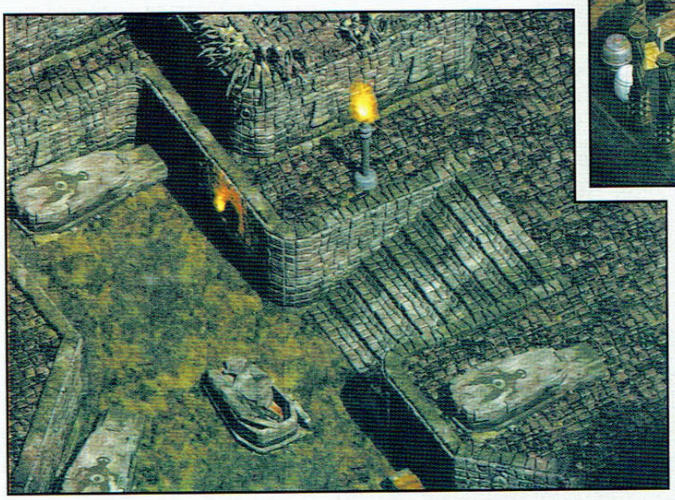
Целта в играта ви ще бъде да построите достатъчно брой бази, които да покрият цялото население и да спасите човечеството от извънземните. Заглавието се очертава да бъде наистина интересно, а като прибавим към това и графиката, която е изцяло 3D и изглежда повече от прилично ще получим едно наистина чакано заглавие.

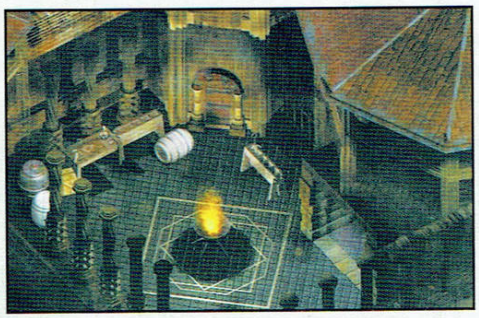
Lionheart

- Производител: Reflexive Entertainment
- Разпространител: Black Isle Studios
- Дата на излизане: Среда 2003
- Жанр: Ролева игра
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

Lionheart представлява фентъзи ролева игра, която се развива в алтернативна на нашата Вселена. В нея крал Ричард по време на Първия Кръстоносен Поход неволно спомага за изпълнението на древен ритуал и магията и всички прилежащи към нея същества като демони, чудовища и тям подобни нахлуват на Земята. Започва Тъмна Ера, която продължава точно 400 години. Време е да се появи герой който да постави нещата на местата им и по зла ирония на съдбата, това ще бъде именно вашия човек.

Играта ще използва системата от правила, разработена от Black Isle Studios S.P.E.C.I.A.L (използвана във Fallout и Fallout 2) като единствените промени, направени в нея, са за да бъдат добавени магиите, които ще присъстват в Lionheart. Макар и производител на Lionheart да бъде Reflexive Entertainment, целият дизайн на играта е съгласуван и до голяма степен изработен от Black Isle Studios, което може да ни гарантира високо качество на крайния продукт. В играта ще намерим няколко интересни неща - нелинейна история с различни завършеци в зависимост от решенията, които вземете по време на игра и битки, които ще се развиват в реално време (за разлика от походовия характер на сблъсъците в Fallout 1 и 2). За целта екшън точките, определящи във Fallout количеството действия, които могат да бъдат извършени за един ход, в Lionheart се трансформират в бързина. Тъй като всяка една операция ще изисква определено време имаме основания да смятаме, че обновената бойна система ще бъде доста интересна и няма да дебалансира S.P.E.C.I.A.L.





Графиката на играта ще комбинира двуизмерни фонови графики с персонажи, изградени изцяло от 3D полигони. Последното ще дава възможност външният вид на героя ви да се променя коренно по време на игра и вие визуално да наблюдавате развитието му.

Знаем че заглавието се чака с голям интерес от Fallout феновете и ни остава да се надяваме, че играта няма да бъде забавена и ще излезе навреме.

Galactic civlizations

- Производител: Stardock
- Разпространител: Strategy First
- Дата на излизане: Начало 2003
- Жанр: Стратегия
- Очаквания: Средни
- Автор: Groover

Тази игра излиза за първи път през 1994г. под OS/2 и има наглостта да работи на разделителна способност 1024x768 точки в 16 милиона цвята. Цялото това чудо е било написано от един-единствен човек - Брад Уордел. Същият г-н Уордел сега е главен дизайнер в Stardock - компанията която разработва Galactic Civlizations. Новото заглавие ще се явява своего рода продължение на първата игра, като в нея ще са доразработени елементите от предшественика й и ще се добавени нови такива. Става дума за космическа походова стратегия от калибъра на Master of Orion.

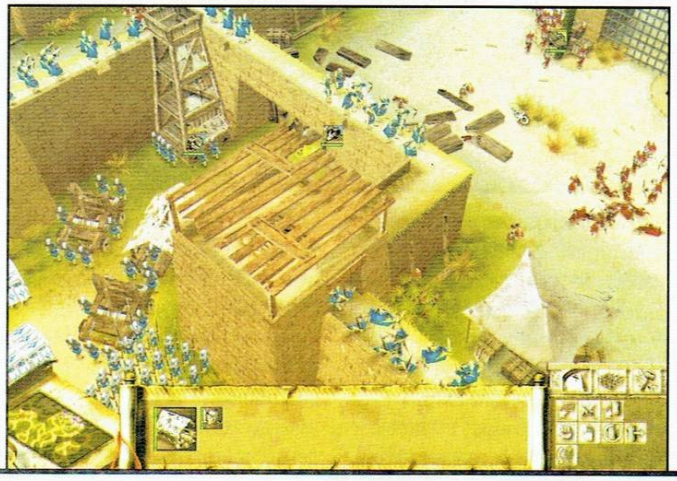
Първата сфера от играта, където ни очакват големи изненади, се казва вътрешна политика. Досега почти всяка игра от типа 4x приемаше по подразбиране, че вие сте едноличния лидер/император на вашата държава и никой не може да ви свали от власт. В Galactic Civilization нещата стоят по коренно различен начин. Както в Civilization, така и тук вие ще можете да сменяте типа на управление, като всеки един от режимите си има своите предимства и недостатъци. Идеята е, че при по-демократичните такива регулярно се провеждат избори, които ще ви се наложи също толкова регулярно да печелите. Което от своя страна означава да се ползвате с доверието и подкрепата на различните фракции в правителството ви. Тъй като обикновено те защитават противоречащи си тези, ще ви се наложи да провеждате много мърда вътрешна политика, за да се задържите на власт. Ще ви се наложи и бързо да се образовате от финансова гледна точка, защото ще трябва да определяте нивото на данъците, социалните и военни плащания, както и да разпределите в коя точно сфера каква част от бюджета да се изразходва. Технологичното дърво в играта ще бъде доста разклонено, като няма да можете да откриете всички изобретения. Всяко една наука ви дава достъп до дадени технологии, но ви забранява други, така че тук също ще бъдете изправени пред тежки дилеми. В играта ще бъдат включени и пространни модули за дипломация и търговия, но за всичко ще научите подробно в началото на 2003година, когато Galactic Civilization ще се появи на пазара.

Praetorians

- Производител: Pyro Studious
- Разпространител: Eidos
- Дата на излизане: 2003
- Жанр: Стратегия
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

Praetorians бе обявена за пръв път на E3 2000 година. Изминаха две години и половина от тогава, а датата на излизане на играта продължава да се мести напред във времето. Надяваме се през 2003г. да можем да видим кутията с надпис Praetorians и да разберем дали близо тригодишното чакане си е струвала. Играта ще бъде стратегия в реално време подобна на Myth (т.е. без събиране и мениджмънт на ресурси) - дава ви се определено количество войска и с нейна помощ трябва да преборите дадените ви цели. Действието в играта се развива в последните години на управлението на Юлий Цезар. Започваме с покоряването на Галите (без Астерикс и Обеликс), придвижваме се към потушаване на междуособиците в Рим и накрая приключваме с Египетската кампания. Всички битки, които ще водите са акуратно пресъздадени исторически факти. Както можете и сами да се досетите, в играта ще има три раси - римляни, гали и египтяни, като те ще разполага с по 13 бойни единици. От тях 8 ще се общи и 5 уникални за всеки един народ. Всяка една единица ще има своето предназначение - например леката пехота е най-слабата бойна единица, но само тя може да строи кули, както и обсадни машини. Както се е развивало действието и в древността, основната ви задача е да организирате и подредите войската си ПРЕДИ сблъсъка с врага. Веднъж като стане меле, ще ви бъде много трудно да управлявате каквото и да е било. Войските ви обикновено ще се делят на кохорти - групи между 12 и 15 човека, които можете да разглеждате като една единица. При нужда, ще можете да разбивате кохортата на малки парченца (например, когато искате да използвате специалното умение на някоя единица), но в повечето случаи военните действия ще се развиват като контролирате до 30 формирования. За да улесни процесът на управление, Pyro са предвидили специален тип единица, наречена центурион. Той повдига бойният дух на близките около него кохорти и ще може да управлява няколко такива формации. Идеята е да раздадете на вашите командири тактическите указания, да накарате контролираните от вас кохорти да заемат подходящия строй (например "костенурка" - бавно придвижване, но абсолютно защитена от стрели и други хвърчащи предмети) и да видите дали ставате за добър пълководец. Второто предназначение на центурионите е да обикаля селата и да набира доброволци за армията в местните кръчми.

Графиката на играта е изцяло 3D и преди три години изглеждаше зашеметяващо. Към сегашния момент можем да се задоволим с коментара повече от прилично. Теренът е красив и много нагънат, което ще си има своето отражение и върху геймплея. Например ако скриете войските си в гора, кавалерията ви ще напредва доста по-бавно, стрелците и катапултите ще бъдат с намален обсег, а на всичкото отгоре изплашените птици, които ще излетят от дърветата могат да укажат на врага къде се намирате. Поне на нас ни звучи интригуващо, така че стискайте зъби, четете дебелите исторически книги, попивайте мъдроста на великите стратези и се гответе за Praetorians.



Новини

DooM III

Въпреки "изтеклата" алфа версия на играта, за която вече писахме миналия брой, все още не се знае много около този проект на id software. Кармак отново отказва да издаде информация, а публикуваната статия на PC Gamer съвсем бегло разбулва мъглата около това заглавие. Със сигурност се знае, че играта ще излезе през 2003 година, поради рекламните банери на тазгодишното E3. Да, играта изглежда брутално. Да, играта ще е брутална. Но най-вече, играта ще изисква брутален хардуер, затова пригответе се!

Half-Life 2

Това, което със сигурност знаем е, че Valve не се занимават с Team Fortress 2 от доста време. Също така ни е добре известно, че в Интернет преди време се появи арт-а на кутията на Half-Life 2, на който на видно място седеше логото на Xbox. Информацията около това заглавие е само под формата на слухове, а костюмираните чичковци от Valve не оставят нищо да долети до нас, простосмъртните. Нека ви дадем повод за безсънни нощи - Half-Life 2 ЕВЕНТУАЛНО ще излезе през 2003 година. За всеки случай не се въодушевявайте прекалено много и помнете златната максима, че хубавите неща стават бавно.

Enter the Matrix

2003-та определено ще е годината на "Матрицата". Очакват ни два филма - The Matrix Reloaded и The Matrix Revolutions, девет анимационни мангички - The Animatrix и разбира се играта, наречена Enter the Matrix. И тъй като в настоящия брой имаме предварителен поглед към задаващия се мегахит няма да ви затормозяваме и без това затормозените мозъци с информация около това заглавие, а ще ви кажем следното - Infogrames платиха на Interplay 47 милиона долара, за да закупят Shiny (притежателите на Matrix лицензa). Би следвало стоката да е добра!

Max Payne 2

Около този проект няма много информация. Всъщност единствената такава е, че по разработката на играта са се заели два от гигантите в индустрията - Remedy (Max Payne) и RockStar Games (GTA 3). Това е единственото нещо, подхвърлено ни по-рано тази година от Take-Two Interactive. Според по-запознати играта е в ранен стадий на разработка, а през 2003 година се очаква да се появи и едноименния филм. Като се има предвид неколкогодишния цикъл на работа по предишната игра, току-виж в рубриката Най-очакваните игри за 2004г. отново да си говорим за това заглавие.

Thief III

След фалита на Looking Glass, съдбата на Thief III лежи в ръцете на ION Storm. И преди да отминете тази колонка заради името Джон Ромеро, с което асоциирате тази компания, искаме да ви съобщим, че в момента Ромеро разнася пици (т.е. прави Hyperspace DeliveryBoy!) и по никакъв начин не е замесен в играта. Водещ проекта е небезизвестният Уорън Спектър, който пряко ръководи компанията и е отговорен за Deus Ex и задаващия се Deus Ex 2. Играта обещава нечувани и невиждани чудеса, но аспекта, който се очаква да положи нови стандарти при тинкър-шутърите е Изкуственият Интелект. Създателите са си поставили за цел да създадат напълно реалистично поведение от страна на персонажите в играта, а доколко ще успеят - дай боже да проверим през 2003г.

Quake IV

Тази игра се чака с особен интерес в цялата редакция. Quake IV се разработва от Raven и ще използва графичната платформа на DooM III. Както сигурно се досещате, заглавието ще бъде насочено към мултиплейъра. Засега това е всичко, а единственото доказателство за разработката на четвъртия Quake е прес-бюлетина от QuakeCon 2001, съпроводено един брой арт от играта.

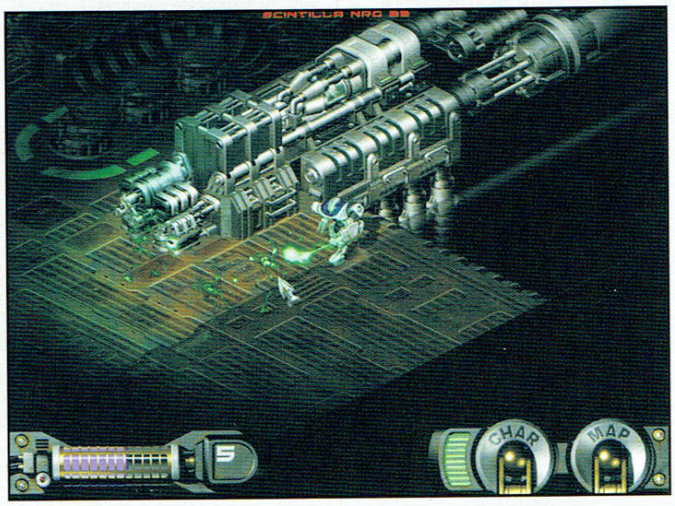
Heroes of Might & Magic IV: Winds of War

Наскоро обявеният втори експанжън към Heroes of Might & Magic IV ще бъде поредния опит от страна на 3DO да се обогатят на гърба на феновете на играта. Продължението ще предложи на играчите шест нови кампании, съдържащи около 40 мисии, три нови фентъзи единици, още куп артефакти и чистак нов саундтрак. Разширението ще добави и нови възможности към редактора на карти, една от които ще позволява на играчите да създават свои собствени артефакти. Очаквайте го през пролетта на 2003г.

Harbringer

- Производител: Silverback Ent.
- Разпространител: DreamCatcher
- Дата на излизане: Начало 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

Harbringer е името на огромен космически кораб, който от малко изследователско возило е бил превърнат от неизвестни извънземни в кръстосвач, който има достатъчно мощ да разрушава цели планети, което и прави на неравноделни интервали от време. Вътре в него е изградена цяла цивилизация, като на нейното дъно са се утаили съществата, които са успели да избягат от гнета на расата, която управлява кораба, но им се налага да се крият непрекъснато от постоянно пъплещите патрули. Играчът е представител на тъкмо тази прослойка и ще може да избира между три героя с които да започне - човек, гладиатор (с човешко съзнание и тенекиена външност) и извънземно (с възможности за манипулации на енергията). Всеки един персонаж ви гарантира 20-30 часа тотално различен геймплей, като това прави Harbringer една от игрите с най-голяма стойност за преиграване. Екшън ролевата игра ще има възможност да бъде паузирана по желание на играещия по всяко време, дори и докато трае битка и по този начин да се избегне амортизирането на левия бутон на мишката. Основната ви задача ще бъде да екипирате подходящо героя си, както и да използвате специалните му способности срещу различните врагове, които ще намерите през близо 70-те нива на играта. Интересната история, както и красивата графична комбинация от 2D фонови графики и 3D ефекти и системи от частици допълват визитната картичка на това интригуващо заглавие.



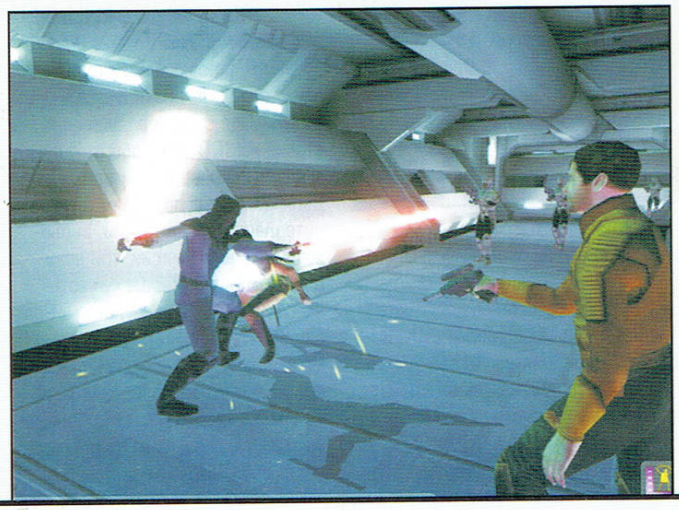
Star Wars Knights of the Old Republic

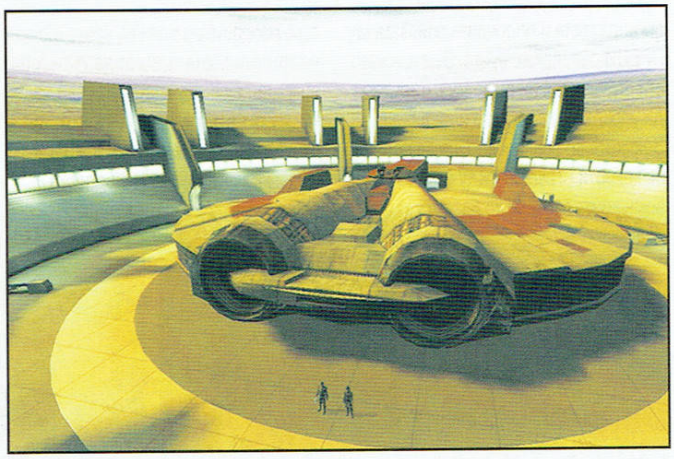
- Производител: Bioware
- Разпространител: Lucas Arts
- Дата на излизане: Лято 2003
- Жанр: Ролева игра
- Очаквания: Големи
- Автор: Groover

Превъплъщенията на Star Wars вселената на компютърния екран за последните няколко години варираха от брилянтни попадения до откровени провали, като неуспехите определено преобладаваха в последно време. Най-накрая Lucas Arts успяха да разберат, че вече не могат да се справят сами с изработването на игри и повериха заглавията от Star Wars франчайза на доказали себе си фирми като Raven Software, BioWare, Ensemble Studios. Настоящото заглавие ще бъде рожба на симбиозата между Star Wars вселената и уникалния стил на правене на игри на Bioware (на които дължим Baldur's Gate и NeverWinter Nights). Официалното му заглавие е Star Wars: Knights of the Old Republic и ще се разработва едновременно за PC и X-box, като версията за X-box ще излезе 3 месеца преди компютърната. Играта ще е базирана на третата ревизия на Advanced Dungeons&Dragons правилата от чиято реализация в Neverwinter Nights определено имаше какво да се иска. С интерес очакваме да видим как цялата тази система ще сработи в света на Star Wars с всичките му специфични особености. Действието в играта ще се развива някъде около 4000 години преди филмовата поредица и ще обхване конфликта между Джедаите и техните отвърнали се от светлата страна братя от Сит.

При създаването на персонаж ще имате избор измежду 30 основни класа и 5 или 6 раси. До момента са потвърдени 3 типа герои - войн, контрабандист и скаут, както ще имаме възможността да си създадем и какъвто си пожелаем герой. В зависимост от начина ви на игра ще можете да преминете към светлата или тъмната страна на силата, което ще се отрази както на уменията ви, така и на възможностите ви за комуникация с персонажите в игралния свят. На последните също ще влияе изборът на раса и респективно външен вид на вашето виртуално аз. Макар и да няма проблеми да играете KOTOR солово, заглавието е предвидено да бъде играно от група - по време на игра ще имате възможност да си намерите/изберете персонажи, които да се присъединят към екипа ви.

За момента от Bioware са написали 12 000 реда текст за диалозите в играта, което е скромно постижение в сравнение с Baldur's Gate или Planescape Torment, но до излизането на Knights of The Old Republic има доста време и те едва ли ще оставят нещата на това ниво. Играта ще бъде изпълнена с мини игрички: състезания със спийдъри, гладиаторски битки, игри с карти и още много други, който за съжаление все още не са обявени. След като в епизод 2 видяхме как в собствения си филм Лукас си прави шегички с игри, правени по филмите, никак няма да се изненадам ако и в KOTOR станем свидетели на нещо подобно.





Warlords IV

- Производител: Strategic Studies
- Разпространител: UbiSoft
- Дата на излизане: Начало 2003
- Жанр: Екшън от първо лице
- Очаквания: Огромни
- Автор: Groover

Може би много от вас знаят за Warlords единствено от неговия реалновремеви потомък Warlords Battlecry. Това не е учудващо, като се има предвид, че последното допълнение за Warlords III - Dark Lords Rising излезе през далечната 1997г. , а първото издание на играта датира от 1990г. Истината е, че това бе една от най-титулуваните походови стратегии и затова цялата редакция очаква с интерес, какво са ни подготвили SSG с четвъртата инсталация на военноначалниците.

Като за начало в Walords ще можете да си изберете с коя раса да играете. В момента те са шест на брой- Хора, Елфи, Джуджета, Неживи, Орки и Volturnans (мислете за тях като за демони). Всяка една от тях ще разполага с около 10-15 уникални единици, които ще могат да бъдат ъпгрейдвани с течение на времето. Градовете в Warlords IV вече няма да имат по две опции на кръст за развитие, а ще можете да им прилагате цялостен градоустройствен план. Освен това, по подобие на Civilization, всеки един град ще има определен радиус, в рамките на който ще може да усвоява ресурсите, които се намират по картата. Този радиус ще може да бъде увеличен посредством построяването на специални сгради.

Другата голяма новост са тактическите сблъсъци. Докато в предишните части изходът от битките между вашите войски и тези на врага се решаваха с помощта на случайни променливи (точно така - с достатъчен брой load-ове можехте да убиете всичко с всеки), сега вече ще можете да разчитате и на вашия тактически гений. Цялата битка ще протича по подобие на тази в Heroes of Might&Magic III. Интересното е, че в тактическата постройка ще има флангове и ариагард, което автоматично означава, че ще можете напълно да защитавате ранени групи войски или героя си, който да дава бонусите си върху единиците ви. Разбира се, оставена ви е и възможността битката автоматично да се изиграе, защото в противен случай мултиплеъра с повече от 4 човека се превръща в мъчение.

Графиката на играта ще бъде идентична с тази на Warlords Battlecry 2, което може само да ни радва, тъй като заглавието изглежда много добре. Освен познати терени и сгради, в Warlords IV намерим и взетия от Battlecry начин на развитие на героя ни. Изобщо очакват ни интересни походови заглавия през 2003г. и Warlords определено е едно от тях.

Heroes of Might & Magic V

Явно от 3DO се преосмислили стратегията си и новата част на една от най-обичаните походови стратегии ще се появи пред мониторите ни още в през 2003 година. Петата част на стратегическата поредица се очаква да излезе към края на годината. Информацията е потвърдена от 3DO, а според слуховете играта ще бъде изцяло в 3D дрехи.

Counter-Strike: Condition Zero

Играта, която ще предложи сингълплейър и още добавки, на любителите на Counter-Strike (наричан свойски у нас "Кънтъра") се забави неимоверно много и доби статут "When it's Done" (Когато стане готова). Наскоро се разбра, че по проекта вече не се занимават Gearbox Software, а Ritual Entertainment. Последното само може да радва многобройните почитатели на един от най-популярните екшъни в първо лице поради няколко факта: а) Ritual са много добри и си разбират от работата; б) Levelord (един от най-добрите левъл-дизайнери) е на работа в Ritual; в) American McGee's Alice бе разработена за цифром и словом 11 месеца, което ни дава надежда, че все пак CS: Condition Zero ще се появи скоро и по нашите екрани.

American McGee's Oz

Американ МакГий, който между другото се занимава и с един куп други неща освен разрушаването на добрите стари приказки и разказчета, отново е на линия, като този път мишена за неговата болна фантазия е вълшебната страна Оз. Какво точно ще остане от нея и защо събитията в играта ще предхождат тези от книгата ... това ще ви кажем, когато г-н МакГий сподели повече за новото заглавие.

Commandos 3

Испанците от Pyro Studios работят под пълна пара върху новото издание от тяхната тактическа-екшън игра Commandos. Събитията в нея отново ще се развиват по времето на Втората Световна Война, а вие ще поемете контрола над вашите командоси. Третата част на играта обещава да издигне геймплея на поредицата до нови висоти. Играта ще разполага с нов графичен енджин, подобрен изкуствен интелект и голямо разнообразие от неприятели и екипировка. Структурата на новия Commandos е променена из основи. Играта вече няма да представлява просто пакет от мисии, а вместо това играча ще бъде воден от строга сюжетна линия. Можем да очакваме това заглавие през лятото на 2003 година.

Four Horsemen of the Apocalypse

Four Horsemen of the Apocalypse ще представлява брутален екшън, базиран на библейската история за Апокалипсиса. Разработвано от 3DO, заглавието ще бъде насочено предимно към възрастната аудитория. Играта се разработва паралелно за GameCube, PC, PlayStation 2 и Xbox и се очаква да излезе през есента на 2003 година. Four Horsemen of Apocalypse ще бъде и една от най-скъпите игри правени някога, като бюджетът й за 2003г. е скромните 7 милиона долара.

Kreed

Ако някой, някога е изказвал някакви съмнения, относно нещо "Сдзлано в СССР", то тази игра идва да покаже колко предубеден е бил той. Kreed ще представлява екшън от първо лице, който ще използва графичен енджин, конкуренция на DooM III. Какво ще извадят братушките от торбата с елхите? Бор? Това ще разберем през пролетта на 2003 година.

Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide

Това е името на първия от двата официални допълнения, които BioWare смятат да пуснат към едно от най-добрите RPG-та на 2002 година Neverwinter Nights. Shadows of Undrentide ще ни предложи повече от 40 часа сингълплейър кампания и доста екстри, като например нови умения, класове, чудовища, оръжия и магии. Зад проекта седят FloodGate Entertainment, които в по-голямата си част са бившия екип на Looking Glass Studios (ще споменем единствено Thief). Експанжънът се очаква през първото тримесечие на 2003 година.

Postal 2

Вероятно сте се сблъсквали с геймплей клипчето на тази игра, което публикувахме на диска в предишния брой. Какво? Не сте го гледали? Хванахме ли ви в крачка? Кой си купува списанието без диск? Играта се очаква през първото тримесечие на 2003 година - за повече информация изгледайте клипчето.

Savage

Според един от авторите си Savage е комбинация между WarCraft III и Quake III: Arena. Играта обещава за пръв път да слее стратегия и екшън в едно и да създаде един нов жанр- Real Time Strategy Shooter. Колкото и интригуващо да звучи това заглавие, за момента това е инфомраціята, която може да бъде публикувана за него. Savage се очаква да излезе през пролетта на 2003 година.

C&C Generals

Автор: Groover

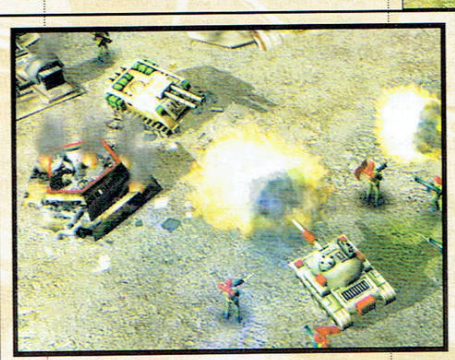
Благодарение на усилените совалки на официалния представител на Electronic Arts за България - фирма "Пулсар", в редакцията кацна диск, на който нечий нечетим почерк бе написал C&C: Generals beta. Няма да ви разказвам за еуфорията, която настана в редакцията и мъките, които ни бяха необходими, за да подкараме играта и да инсталираме ъпдейтите ѝ. Крайният резултат бе, че след известни усилия надписът C&C: Generals изгря на екрана. Тъй като бета версията на играта бе предназначена единствено за мултиплеърна игра в Интернет, ще можем да споделим нашите наблюдения единствено от многоползвателния режим. За соловата кампания нямаме информация, но един бърз поглед на трите страни в играта - Американци, Китайци и Терористи (мистериозната формация GLA) предполага, че фабулата ще експлоатира модерната тема за антитероризма. Да се върнем на бета-теста. Той ни даде възможност да разгледаме няколко мултиплеър карти и да тестваме играта срещу истински противници. Какво ни направи впечатление?

Първото нещо, което няма как да не се набие на очи, е прекрасната графика. Тя е изцяло триизмерна и определено показва накъде трябва да се развиват стратегиите в реално време. Теренът в играта е просто брутален и неговите тревисти поля, хълмчета и други подобни красоти още дълго време ще бъдат взимани предвид, когато се оценява графичния изглед на дадена стратегия. Единиците изглеждат доста детайлни отдалеч, като е обърнато голямо внимание на дребните елементи - например как самолетите захождат в хангара, маневрите на камионите, полета на хеликоптерите и други такива дребни на вид детайли, които обаче създават някакво чувство за автентичност. Бойните части оставят следи от гуми и вериги по терена, а танковете спокойно повалят дърветата по пътя си (просто трябва да вижте как листата им се клатят по посока на вятъра), като по този начин можете да обезлесите цяла гора. За малко да забравим специалните ефекти в играта. Няма как да не обърнем внимание на особено ефектния начин, по който хеликоптерите се пръскат на парчета и експлодират, описвайки спираловидни движения докато летят към неизбежния сблъсък със земята. От гледна точка на графичния облик на играта не ни остава да напишем друга оценка освен една голяма червена точка в актива на Westwood.

Разбира се когато става дума за красоти от подобен мащаб (имайте предвид че площта на една карта не е никак малка) неминуемо стигаме до хардуерните изисквания на играта. По този параграф не можем да кажем много, защото играта все още е доста неоптимизирана. На Pentium IV 1.9GHz/512MB Ram/ GeForce Ti4200 64MB Ram играта леко насичаше при големите мелета. На този фон фактът, че текстурите на единиците при голямо приближение изглеждат размазани и не особено детайлни е доста странен. Все пак трябва да имаме предвид, че и известното забавяне при интернет игра си казваше думата, а и по самата игра има още доста работа.

Производител:	Westwood Studious
Разпространител:	EA Games
Жанр:	Стратегия
Сайт:	www.ea.com
Дата на излизане:	2003
Очаквания:	Огромни

Въпреки генералната промяна от графична гледна точка, Generals притежава онази атмосфера, която е характерна за всички Command&Conquer игри. Нещата ви изглеждат познати, въпреки че за пръв път сядате пред играта. Геймплеят продължава да тече в същото русло, въпреки че има няколко много важни промени в начина на игра. Първата е начина, по който се събират ресурсите в играта. В началото на играта всеки играч намира в близост до началната си локация склад, от който могат да бъдат изнесени определено количество доставки до неговото изчерпване. След като ги домъкнете в базата (всяка една раса си има различен начин да прави това - най-хитро са решили проблема американците, които използват хеликоптери), те



биват преобразувани в пари, с които си поръчвате единиците. След като първоначалния склад се изчерпи, всичко зависи от картата, на която играете. В някои от тях има и други големи складове, които обаче се намират на доста "ветровито" място и трудно се защитават. В други ще трябва да разчитате на алтернативни начини на набиране на средства, които и в трите раси действат на принципа "с малки суми но редовно" т.е. парите ви няма да приключат съвсем, но кранчето със средства едва църцори. Другият основен нов момент в играта са така наречените бонус точки. За проявена добра тактика по време на битка или далновидна употреба на ресурси можете да поучавате поощрения от централното командване. Те идват под формата на точки, които можете да изхарчите като изследвате някакъв нов тип оръжие или да получите някакъв бонус, от който в последствие да може да се възползвате (като например възможност за въздушен удар).

Време е да обърнем внимание на трите раси в играта. Американците разполагат с най-близкото до съвременното въоръжение. Става дума за танкове, морска

пехота, артилерия и традиционно силната авиация. Супероръжието на американците е всеизвестния Ion Cannon. Китайците, които по чисто икономически причини са заели мястото на руснаците (все пак в Китай живеят на 1 млрд. човека, а и азиатците много обичат стратегиите - припомнете си корейците) са представители на грубата сила - с танкове, екипирани с огнепръскачки, еквивалента на Mamoth танковете и супероръжие ядрена бомба, жълтите братя имат пълното основание да се смятат за царе на сушата. Терористите от своя страна разчитат на оръжията за масово поразяване и различни хитринки. Техни са антраксните бомби, токсичните трактори, те разполагат и с единица, която може да пленява вражески такива, а супероръжието име е залп от ракети Скъд. Като цяло бойната техника е една странна смесица от заемки на реално съществуваща бойна техника и авторски интерпретации, целящи да разнообразят общата картина. По първи впечатления резултата е добър, но е твърде рано да даваме някакви крайни оценки. От всички игри, които проведохме (а те не бяха никак малко), останахме с впечатлението, че расите са относително балансирани.

Като цяло бета версията на играта ни остави с много положителни впечатления. Прекрасната графика, която позволява на играча да почувства мащаба на случващите се събития и изменения, но и почти непроменен геймплей - нещо, което със сигурност ще допадне на твърдите фенове на поредицата. Остава ни само да чакаме с нетърпение излизането на финалната версия.

НОВИЯТ
Серия DM 2100
Photo Clip®
2.1 MEGAPIXEL
МАКРО режим за интригуващи детайли
2 МИЛИОНА ПИКСЕЛА CCD
2x цифров zoom
ЦВЕТЕН TFT дисплей
5 в 1
ДИГИТАЛЕН СВЯТ
Тинтява 15, тел. 689-551 www.worldisdigital.com
и във верига магазини
GERMANOS

Enter the Matrix

Автор: Freeman

Производител:	Shiny
Разпространител:	Infogrames
Жанр:	Екшън от трето лице
Сайт:	---
Дата на излизане:	Лято 2003
Очаквания:	Огромни

Това беше най-голямата грешка, която съм допускал в кариерата си – казва Дейвид Пери, президент на Shiny Entertainment, по повод отказа си да направи игра по „Матрицата". Както той споделя, мислел, че това ще е поредния хакерски филм.

"Когато гледах филма в киното, бях така разстрелян, че си помислих: Какво по дяволите направих!"

След прожекцията той веднага се обадил на братята Уашовски и лично отишъл да подпише договор за игра по следващия филм. Договорът станал реалност на 21 февруари 2001 г.

„Това е повече от лицензионен договор, това е партньорство в името на изкуството"

Това са думи на братята Уашовски. Защо тъкмо Shiny са получили доверието им няма да бъде обект на размисъл в тази статия, но личното ми мнение е, че изборът им е съвсем правилен. Компанията е доказала, че не се плаши от иновативните идеи, от експеримента и риска. Братята режисьори – също. Enter The Matrix ще бъде нещо ново и невиждано. Най-малкото като начин на изработка. От нея се очаква да предефинира начина, по който кинаджиите гледат на игрите, и начинът, по който геймърите гледат на филмите.

За какво става въпрос?

Enter The Matrix е колосален проект. Планира се играта да излезе заедно с премиерата на Reloaded на 15 май 2003 г. Запознатите с кариерата на братята са наясно колко амбициозни и дейни личности са те. За разлика от Лукас, който клечи от 20 години на една и съща идея, Уачовски действат бързо. На следващата година Матрицата ще бъде буквално навсякъде. Под носовете на всички. В това число и под тези на геймърите.

По играта работят около 80 човека, в тясна връзка със снимачния екип.

Хора от Sniny прекарват 16 седмици на снимачните площадки в Австрия, където се снима Reloaded, ползвайки цялото оборудване. Точно те играят и ключова роля в режисирането на играта. Разбира се намесата на Уачовски е осезаема и тук. Те просто искат да са навсякъде, да контролират всичко, което излиза с марката „Матрицата", за да са сигурни, че изживяването от играта ще бъде тъкмо такова, каквото е и във филма. Те дотолкова държат на качеството и стойността на всеки продукт, с който са свързани, че са написали съвсем нова история за играта, която няма да повтаря тази от филма, но ще го допълва перфектно. Идеята е геймърът, изиграл играта да получи далеч по-пълно изживяване, когато гледа филма, от някой обикновен зрител. За разлика от зрителя, който просто приема това, което се случва на екрана геймърът ще знае ЗАЩО това се случва точно така. Играта ще експлоатира време и сцени, които могат да се приемат като липсващите звена между отделните събития в самия филм. Веднага трябва да поясня, че главният герой няма да е Нео или Тринити. Игра през очите на Нео би била нелепа. Със своите свръх способности да спира куршуми само с вдигане на ръка, да скача в телата на агентите, да се рее във въздуха и да се движи през постройки той е твърде могъщ персонаж, за да може да се изгради сценарий, който да му предоставя достатъчно предизвикателства. Но иначе всички герои от филма ще присъстват в играта, дори ще имаме възможност да се бием с тях в определени сцени.

Ще имаме избор между двама герои, които няма да можем да сменяме, но изиграването на играта с двата персонажа ще носи различно усещане и разгръща различно играта.

Nioble е най-бързият пилот, най-добрия пилот и гадже на Морфей.

Ghost е експерт по оръжията, гангстер дзен-будист убиец, май ще е гадже на Тринити – така и не разбрах.

И двамата играят важна роля във филма. Но не са главни.

Точно поради тази причина в играта можете да влезнете в стая, да проведете разговор с определен персонаж или да извършите някакви действия, след което да си тръгнете – едва броени мигове преди Нео и една дузина Агенти да потрошат помещението във филма. Ето как играта ще допълни филма и ето защо геймърът ще получи далеч по-пълна и богата представа, докато го гледа.

В Enter The Matrix ще има повече от 200 минути кинематографични кътсцени.

За да направят изживяването по-автентично, всички актьори от филма, включително Киану, са записали диалога за играта. В продължение на 3 седмици Shiny са снимали актьорите именно за тези сцени. За целта братята Уашовски са използвали 32 motion capture камери. Те ще се опитат играта да излъчва кинематографичност. Така например, когато някой хаква Матрицата камерата ще зуумва пръстите, върху клавиатурата. Решението на което ние сме свикнали в игрите е да зяпаме панорамни снимки, имащи за цел да скрият факта, че ръцете на персонажа всъщност са недоизпипани крайници без пръсти. За Уашовски това е неприемливо, те искат детайлност във всичко - ще видим завършени пръсти, реалистични сенки, правилно взаимодействие и уникални човешки емоции, изобразени в реалновремевите кът-сцени. Стремежът е те да изглеждат свръхреалистично – както във Final Fantasy: The Spirits Within.

Сборно Shiny е събрала над 4000 motion capture движения – повече, отколкото някой, някога е правил. В момента, без компресия, играта е на 14 giska. Това ще бъде една чудовищна игра!

За да гарантират, че тя ще върви плавно във всички нейни версии (PC, Play Station 2, X-Box, Game Cube) разработчиците са създали специален мултиплатформен енджин, благодарение на който играта се прави едновременно за 4-те платформи.

Време е да хвърлим един поглед и към геймплея.

Екшън. Прелитания във въздуха и отблъскване от стените в каданс, докато оръжията презареждат безкрайните си амуниции, много стрелба и ефектни кунг-фу движения. Ще шофираме коли по оживени градски улици в надпревара с агентите до телефонната кабина, представляваща точката за прехвърляне в реалния свят, ще управляваме кораб на въздушна възглавница над земната повърхност. Битките ще навяват преки асоциации с Макс Пейн. Тук е мястото да уточня, че перспективата ще е от трето лице. Персонажите ще бъдат тренирани в така наречения „фокус", трансформирайки простите си движения в необикновени постижения – да повишите неимоверно скоростта си, да прелетите огромни пространства, и обратното – да забавите времето. За да променяте „реалността" ще използвате focus-meter-а си. Тогава ще разполагате с изключителни акробатични невъзможности и ще имате значително превъзходство над противниците си – избягване на куршуми, спираловидно движение и пробягване по стени. Focus-ът ще модифицира ръкопашните ви умения, дарявайки ви с нови движения, ще усилва съществуващите техники. С двама врагове отстрани и отпред, ако подскочите във въздуха, разкрачвайки се и изритвайки тези встрани, след това ще се разправите с врага отпред, и всичко това преди краката ви да докоснат земята. Focus-meter-а се изтощава.

Броят на оръжията ще е 24.

Работейки в сътрудничество с експерта по оръжията на филма, който разполага с прототипи на оръжия, които компаниите за производство на оръжия планират да пуснат Shiny са успели да внедрят в играта оръжия от ново поколение, които са истински, но предстоят да излязат.

Културна новост е, че ще можете да изпразвате пълнителя със сърцебиене. Ще можете да тичате и стреляте, да наничате иззад ъгли, да хвърляте гранати, да висите с главата надолу от греда на тавана със снайпер в ръка. Колкото до кунг-фу сцените, разработчиците ще предложат сложна, но разбираема система от комбота, която ще дава възможност да сваляте по няколко неприятеля наведнъж.

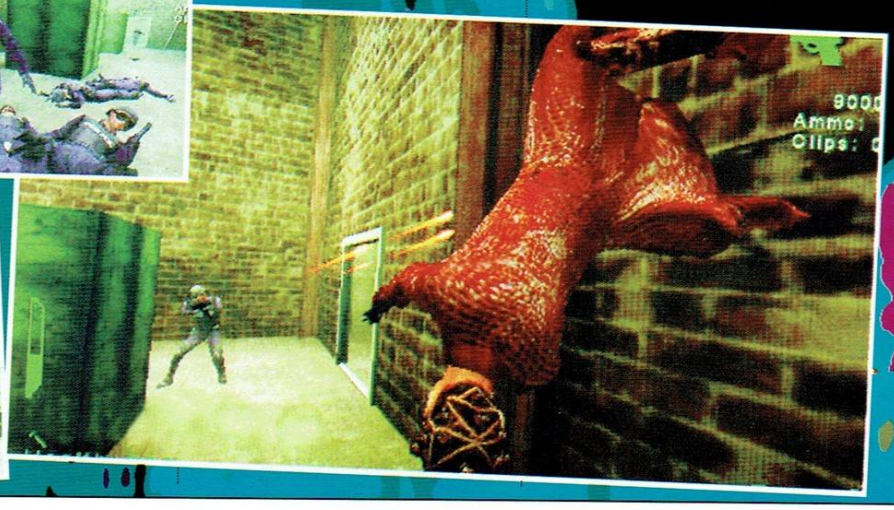
Ще има различни начини да стигате до определени места. Niobe например ще може или да се придвижва по тази тръба, или посредством Focus meter-а и да се изстреля от ръба на платформата, подобно на скачането от сгради в първия филм.

Героят, който изберете, ще определя каква роля ще имате в летателните епизоди. Niobe е тази, която ще управлява летателния съд. Призракът ще се оправя с оръдейните кули. Найоби ще се състезава и прокарва кораба през коварните механични тунели, докато призракът ще ги взривява и ще ги държи далеч от кораба. Летенето ще се извършва в перспектива от първо лице. Същото важи и за преследването с коли в натоварения трафик – мацето управлява, пичът се разполага с огневата мощ. Който си пада по Driver вече се е ориентирал в предпочитанията си, предполагам. Във всеки случай преследвачите ще ви накарат да дадете всичко от себе си и на волана и зад дулото на оръжието.

Засега това е единствената известна информация за играта. Нека околните снимки не са критерий за оцененките ви, качеството им е изключително лошо.

Начинът, по който звучат нещата на този ранен етап създават впечатление за изключително амбициозен проект. Едно е сигурно – за пръв път се работи по такъв начин. За пръв път киното и игрите са в толкова тясна връзка. Остана да потърпим, за да видим – за добро ли ще е или...

Абе, за добро ще е!



workshop.headoff.com

Medal of Honor Spearhead

Автор: Freeman

Привличат ли ви странностите? А противоречията? Какво правите когато ги откриете в себе си? Когато, обективно погледнато, нещата стоят по един начин, а ги чувствате по съвсем друг. Ще ви кажа какво правя аз – дразня се. Вярвам, че всичко, свързано по някакъв начин с човека, може да се обясни. Нужно е само да мислиш по правилния начин.

Така се случи с мен, че хладният анализ и чувствата влязоха в противоречие. Аналитичността отстъпи. В резултат аз не харесах тази игра. Не. Аз се влюбих в нея! А не би трябвало. Странно! Разумът не капитулира, той потърси обяснение. И го намери. Така е редно. Човек трябва да се стреми към отговорите, това развива способността му да разгадава живота, Вселената и всичко останало. Сиреч – себе си. Защото отговорите най-често са скрити в самите нас.

За какво иде реч?

За Medal of Honor: Spearhead, разбира се.

Ще си позволя да се самоцитирам:

Е, приятели – Medal of Honor.

Да ви представя играта, в която войната е натикана зад стъклото на монитора!"

Това бяха думите, с които започна същинското ми представяне на Medal of Honor, когато преди време се опитах да пресъздам впечатленията си от нея.

Тогава не губих време в задаване на въпроси - седнах и започнах да пиша.

Днес ще поправя този пропуск.

И тъй, какво видя разумът в новата порция екшън с щемпел „Втора Световна Война"?

Хладни пръски
Върху жарта
Парата на мислите полита

Физическият модел е просто на сносно ниво. Да се каже, че е реалистичен би било пресилено. Примерно в тази игра героят не се уморява. Скоковете, макар и на светлинни години от гигантските преодолявания на пространство в Quake, способни да култивират комплекс за малоценност и в кенгуру, също в никакъв случай не могат да се окичат с подобно определение. Бил съм в Казармата, казвам ви - с пълно бойно снаряжение е проблем да се отлепиш от земята за нещо повече от пресък на неголяма локва. Но дори и със снаряжение все пак човек може да се катери по склонове, тук не само, че не можеш да се изкачваш, но понякога и простичкото излизане от плитък окоп е проблем. Все едно ръбовете му са заредени с отрицателно магнитно поле, което ви бута обратно. Играта е окована в клаустрофобична линейност. Освен че се следва много точен сценарий, свободата за намиране на някакви алтернативни пътища и методи за преодоляване на мисиите в нея е орязана до минимум. Само в редките случаи, когато картата е равна местност, е възможно да се отиде почти навсякъде. Изградена изцяло от скриптирани случки, Spearhead е дала възможност на програмистите да си спестят работата по сериозен Изкуствен Интелект. В поведението на противника няма гъвкавост, почти липсва изненадата, освен ако тя не е предварително замислена. Това особено проличава при преиграване на дадена мисия, когато – научили вече разположението на враговете – можете да минете през тях като летен, тропически циклон.

Да вземем за пример една от последните мисии, когато битката се е пренесла в самото сърце на нацистка Германия – Берлин. Наложи ми се да започна отначало поне дузина пъти. На най-неочаквани места бяха разположени снайперисти, картечни гнезда ме посрещаха зад завоите, танкове и камиони с вражески войници се появяваха зад гърба ми в най-неудобния момент. Тежичко. Само докато не научих наизуст разположението на всички и точната поредност на събитията. След което мисията се превърна в тренировка по стрелба по неподвижни и подвижни мишени. Преди малко се заговорихме за ИИ. Празнините между отделните неврони в главите на нацистите са зейнали като Гранд Каньон.

Стоим и се гледаме двама. На две крачки един от друг. Викам си „Това ще да е някакво предизвикателство, сигурно иска да се дуелираме. И чакам – я да чуя камбанен звън, я сирена, я някакъв друг знак, който ще оповести началото на изпитанието по бързина. Накрая ми писна, вдигнах пушката и му пръснах черепа. Доста метафорично казано, защото кръв, разкъсани крайници и каквито и да е други изблици на подобна автентичност отсъстват. Де да беше само това обаче, и посиянни примери на малоумието на компютърните ви опоненти могат да се намерят в тази игра. За сметка на това тя ни прави свидетели на потресаващи разкрития. По

Рейтинг	7.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: 2015
Разпространител: EA Games
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.ea.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 15 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Medal of Honor

всичко личи, че хитлеристите са владеели телепортацията. Вървиш, гледаш окопите празни, в следващия миг няколко от тях вече са се настанили вътре и – пуцат ли, пуцат. Ще си спестя по-нататъшния сарказъм, макар да ме сърбят пръстите. Защото е недопустимо в заглавие като това подобни рушащи реализма гафове. Малко повече внимание щеше да предотврати случаи, в които на играча му се позволява да има пряка видимост към мястото на бъдещото действие преди още да се е зареден скрипта. Именно в улеснение на скриптирането видимостта в по-голямата част от играта е силно осакатена – за да нямаме възможност да виждаме как от нищото изскачат врагове – я от сумрак, я от някаква мъгла.

Ето такива неща ми нашепва хладният разум. Навира в очите ми проблемите с клипинга – подаващите се от стените и висящи във въздуха пушки и тела, шушука ми ехидно за бъговете... Опитва се да ме убеди, че Spearhead не е нищо повече от средностатистическа боза. Чувам го, знам че е прав... По дяволите! Не мога да се съглася с него...

Вулканична лава
Целува ледника
Парата на чувствата полита

Няма никакво значение, колко още негативизъм бих вложил в предхождащите редове. Както и, какво се изписва в интернет и на страницата на специализираната преса. Хич не и ми дреме. Защото...

Слагам слушалките и изгасям светлините, стартирам играта и съм вътре. Във войната! *...Вися безпомощно във въздуха, куполът на парашута е тъй крехък. Пропадаме бавно, като глухарчета. Отдолу огнените тирета на трасиращите куршуми с вой се понасят към нас, опипвайки алчно пространството наоколо. Избухват огнени цветя – оскълчният им прашец, се пръска в търсене на плът. За да посее смърт. Тракане на картечници, под мен един самолет, кървящ със черен дим полита с вой към земята...*

...Окопът е плитък. Свил съм се на дъното. Под артилерийски обстрел сме. Наоколо, с късащ нервите писък, падат снаряди, разбиват се на метри около мен. Огромен бор се срива върху окопа. Земята се клати, тресе се в безсилна ярост, а бомбите продължават да я дълбаят. Шум и невъобразим грохот. За миг канонадата утихва, изправям се и се затичвам към следващия окоп. Навреме. Гейзерите от горящ сняг отново започват да изригват навсякъде около мен...

Не искам да ставам отегчителен и ще спра дотук. Десетки са подобните моменти. Ако в тях понапънете малко – съвсем мъничко, въображението си, ще можете да почувствате войната. Да усетите каквъ ужас е била.

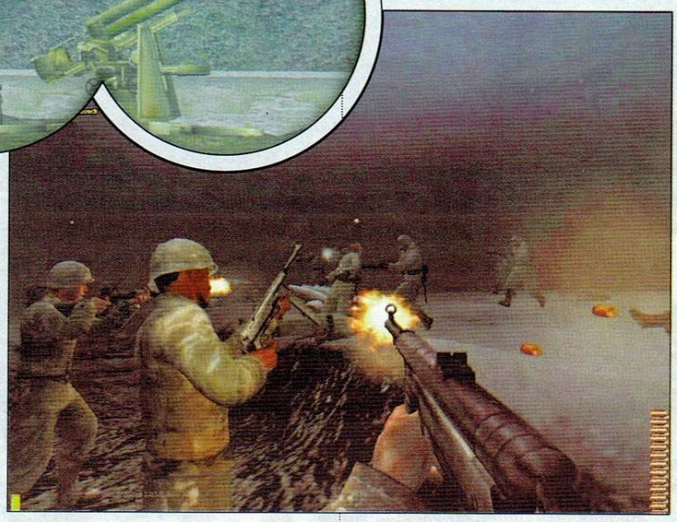
Казано съвсем прозаично – в експанжъна на Medal of Honor, атмосферата е смазваща. Смазваща. Смазваща. Смазваща...

Spearhead е най-епохалната софтуерна симулация за Втората Световна Война до момента. Тя предлага един феноменално реалистичен нереализъм. Колкото и странно да звучи. За да е играта с подобна титанична сила на внушение, и като се вземе предвид факта, че всички случки са скриптирани, това означава, че сред разработчиците се намира някой с много тънък режисьорски усет.

Това са сред най-перфектно режисираните скриптове, които съм виждал до момента. За да приключа с темата за атмосферата в играта ще добавя, че тя е феноменално озвучена. Музиката е... хм, днес просто не ми стигат думите... тя е... как да го кажа – като стена на небостъргач. Поглеждаш нагоре и виждаш как снагата му те захлупва, как те смачква и те кара да си малък. Музиката е огромна, момчета, толкова огромна, че трудно ще я поберете в себе си. Освен това, аз лично за пръв път чувам толкова правилна руска реч в неруска игра. За останалите звуци не искам да говоря, но ще кажа следното:

Ако пресъздаването на една военна действителност в чисто графично отношение лежи все още далеч в бъдещето, то като звуци тя – войната – е вътре в играта. Ама наистина!

Какво друго ви очаква в Spearhead?

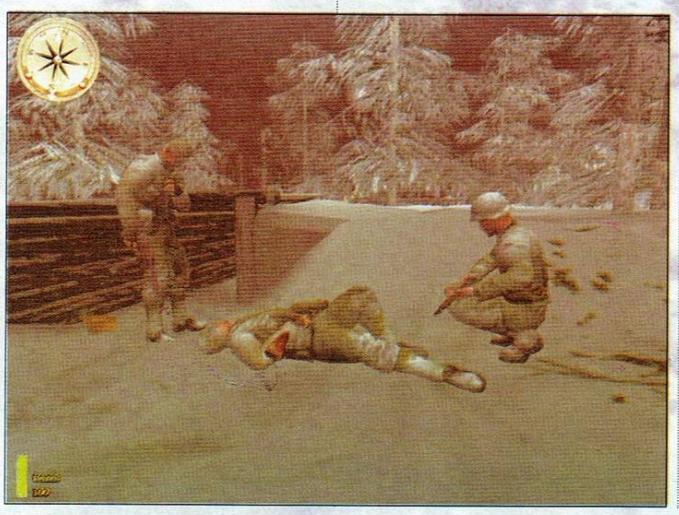


Разнообразни мисии. Екшън. Доста екшън. За сметка на позанемарения ИИ фашистите са станали повечко. Спомням си веднага за една мисия, в която се налагаше да снова между двата фланга на фронта и да помагам за удържането на настъпващите тълпи. Да се чуди човек как в една относително бавна и тромава игра, като тази, може да има такъв екшън. Ще имате възможност да карате и танкове, в това число и легендарния руски Т34. Симулацията и чувството са просто великолепни. Ще стреляте с оръдия, ще... Абе ще се кефите. Това е.

Играта изисква оригиналния Medal of Honor. Кратичка е. На последна трудност е една друга игра – невероятно трудна (тогава е и доста по-дългичка).

Не се учудвайте на оценката – тя отразява не възхищението ми от атмосферата, а трезвата оценка на останалите достойнства на играта.

Все пак и разумът трябва да вземе реванш, нали така...



workshop.headoff.com

Paradise Cracked

Автор: Ivan007

Историята

Далечното бъдеще. Марс е колонизиран. Миньори разкопават Червената планета, извличайки ценните й ресурси (радиоактивни разбира се). Правителството е едно за цялата планета и я управлява от своята космическа станция Алфа. Естествено, съвсем по правилата на нещата на Марс избухват въстания и работата тръгва на зле... Победените бивши миньори се опитват отново да заживеят в огромните земни мегалополиси, но са отритнати от обществото заради уродливия си външен вид. Те са принудени да живеят в най-лошите условия – в канализацията. Но това ги прави само още по-сплотени и още по-силни. Те се превръщат в една от основните фракции в подземния свят. Други такива сили са Синдиката и Търговската коалиция. Трите организации водят постоянна война за надмощие...

Хакер. Това е името и специалността на нашия главен герой. Хобито му да се „разхожда" из правителствените сървъри за информация изведнъж го поставя в ситуацията мнозина да се опитват да го убият, а момчетата от Службата за Сигурност на Системата да са по петите му. Играта започва, когато панически бягате от идващите да ви арестуват агенти на ССС. Това ви принуждава да хванете пътя и да се поразтърсите за съюзници из локалите на Долния град, където живеете.

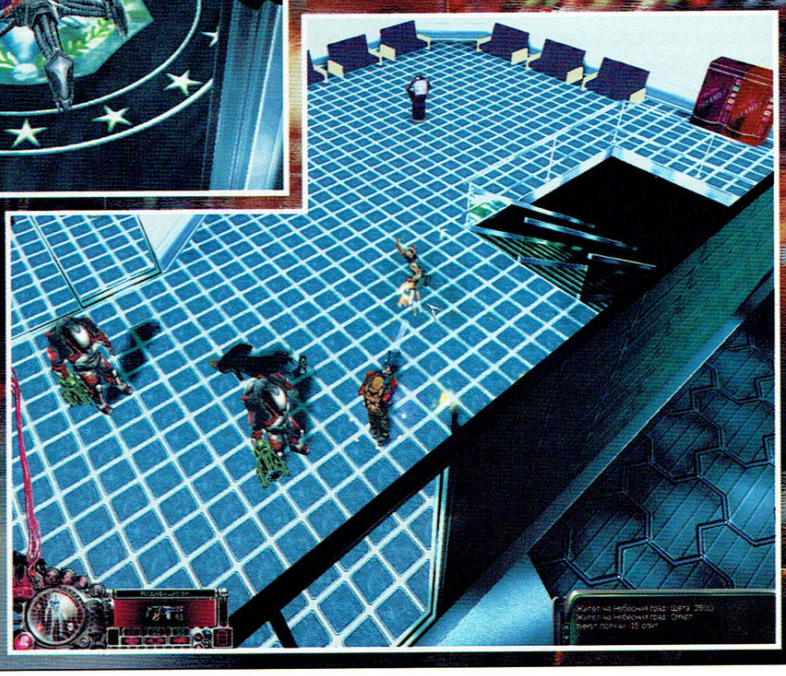
По-нататък в историята ще се окажат замесени и всички споменати вече организации и групировки. Можете да привлечете за съюзник всяка една от тях, но противоположната автоматично ви става враг. До края ви предстои да се качите в Горния град (за средната класа), Небесния град (за баровците) и дори и да се качите на станция Алфа. Но всичко с времето си...

Играта

Paradise Cracked бе определена от някои (май и от самите издатели) като походова стратегия, но според мен си е чисто походово, киберпънк РПГ. Така де, групата ви в никакъв случай не може да стане достатъчно голяма, за да се нарече войска, взвод или както там решите военно подразделение, за да причислим играта към стратегическите.

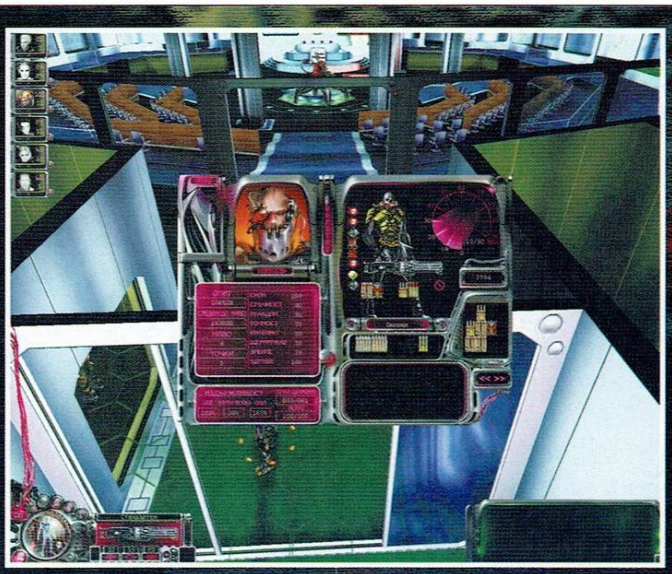
В началото сте сам (само докато преминете в следващия екран), но много скоро започвате да приобщавате всякакъв паплач към групата си. Вече споменах, че играта е походова. И то не само в битките, а през цялото време. Героите изминават сравнително големи разстояния на ход. Управлението е просто, има и помощни екрани, които обясняват как стават нещата в играта. Можете да ползвате само мишката или да си помагате и с „горещи" клавиши. Перспективата е полуизометрична, можете да въртите камерата, да я приближавате и отдалечавате.

Персонажите разполагат с Точките за движение/действие (ТД), за да изминат определен път и извършат действията си. Въпросните действия отнемат различни количества ТД за различни герои. Добре е да се чете помощния екран за всяка една от основните статистики на героите ви. Самото им развитие става по познатия начин – трупате точки опит и след като достигнете някакво количество, покачвате ниво, с което разпределяте определен брой точки за повишаване на основните си показатели. Статистиките се покачват и с помощта на импланти. Има определена група показатели – устойчивости – които могат да се покачват само така. Веднъж



Рейтинг	6.1
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Mist Land
Разпространител: Buka/Gramis
Жанр: Ролева игра
Сайт: www.buka.ru
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Fallout



поставени имплантите не могат да бъдат махнати.

По време на игра ще комуникирате с продавачите на оръжия и предмети и ще получавате задачи от разни NPC-та (познават се по това, че външният им вид се отличава с нещо от останалата сволач). Когато започне престрелка, минувачите започват да бягат и да се крият, но убиете ли някой от своите противници и позабавите ли се с прибиране на изпадналите от него вещи много бързо ще се намери някой от близко стоящите, който да свърши това вместо вас. Единственото, което случайните минувачи не вземат са боеприпасите. Естествено, ако след това гръмнете наглецът обрал „вашия труп", вещите ще са си там и ще можете да си ги вземете обратно. Около вас най-общо каза кипи живот. Продавачи на какво ли не постоянно ви подканят да си купите от техните мега-супер яки каквотоидапредлагаттам, проститутки ви обещават нечувани удоволствия, сектанти ви обясняват как само новата църква ще ви спаси и т.н.

Имате си и информационен тефтер. В него записвате всяко ново нещо, следите картата на града и квартала или преглеждате новините. По-значимите ви деяния биват отразени от различните медийни канали, като според това дали са за или против правителството, ви изкарват или герои или престъпник, а информацията се изопачава съвсем по журналистически.

Всичко това, естествено трябва да е добре показано на екрана ви.

Графиката, звукът и всичко останало

Графиката в играта не е „върха на сладоледа". В смисъл, че не може да се сравнява с тази на хитовите заглавия на пазара. За сметка на това не изисква и хитова машина. Дизайнът на нивата напълно отговаря на желаната атмосфера. Всичко е 3D моделирано, с не чак толкова много полигони, но сносно. Текстурите са добре подбрани, за да пресъздадат позната ни от киберпънк световете картина – безлични бордеи и безвкусни реклами, заливащи всяко празно пространство (разбира се това важи за картината в Долния град. Нататък нещата се променят). Анимациите на героите са плавни, но и те няма да ви впечатлят с нищо – виждали сме такива в много от средно статистически игри.

Странното при филмчетата между епизодите в играта е, че колкото по-напред в играта отивате, толкова по-добри стават. А обикновено интрото в игрите е най-добре пипнатото филмче. Е, тук не е така – истинските филмчета са в средата на играта.

Звуците в играта допълват цялостната картина, като успешно успяват да пресъздадат атмосферата на градът (а и не само) на бъдещето. Май досега пропуснах да кажа, но всички звуци, заедно с текстовете са преведени на български език. Изстрелите и останалите ефекти напълно покриват стандартите.

Другите екстри споменати в това подзаглавие ги няма :-). Да ама иначе нямаше да звучи толкова добре, нали?

За финал

Най-силната черта на играта е атмосферата. В това отношение тя е сравнима с водещите заглавия. Дизайнерите и програмистите от Mist Land доказват отново, че в братска Русия хората не спят, а яко работят. Хващайте вашия Хакер и се потапяйте в киберградът на бъдещето. Предстои ви да си пробиете път през джунглата от манипулации, корупция, измами и заблуди, докато откриете кои са истинските ви приятели и врагове.

Играта дава голяма свобода на избор на действия, така че можете да я изиграете по няколко начина, бидейки добър или лош. Накрая все едните трябва да победят, нали?

Лично мнение

Freeman

Българската версия на играта пристигна малко преди редакционното приключване на броя. Предпочетохме да поръчаме статията на колега и приятел, добре запознат с нея и участвал в локализирането й. В такива случаи обаче корективът е особено необходим, затова инсталирахме играта и й отделихме известно време. В противовес на похвалите тук ще прочете съвсем накратко една малка част от забележките ни. Предварително подчертаваме, че независимо от критичността ни, инициативата на Gramis да локализира заглавия изцяло на български среща пълната ни подкрепа и уважение.

Първо: Играта би била далеч по-добра, ако не беше озвучена на български. Покъртително неадекватния дублаж е дотолкова жалък, че предизвиква почти неконтролируем изблик на веселие ... само по себе си достатъчно условие, за да се разделите с 20 лева и да се посмеете от сърце. Вокалната пародия увенчала като трънен венец кубето на неколкоминутното многострадално интро, напомнящо в огромна степен курсова работа на начинаещ дизайнер-програмист е като изкристализирала квинтесенция на фразата „на свинче, звънче". Не познавам тоя пич, който си е дал гласа срещу пари и дано не се обиди, ако прочете тези редове ... може да е свестен човек иначе ... но по-лесно би изкарал кинти, ако посети агенцията за борба с вредителите в някоя държава, страдаща от ежегодни нашествия на скакалци. Ще го оставят сред нивите да си мрънка под носа, по начина, по който го прави в играта и ни човек, ни звяр..., ни природа ... камо ли скакалец ... биха останали някъде наоколо. Същото до голяма степен важи и за репликите в играта. Едва ли такова би трябвало да е отношението на локализиращия екип към игра, която претендира преди всичко с атмосфера.

ТЕЗИ реплики, произнесени по ТОЗИ начин просто нямат нищо общо със сай-пънк атмосферата.

Иначе музиката е добра, всичко останало гравитира около средното ниво, но с отрицателно наклонение.

Второ: Лоудингът. Адски муден! Между всеки ход играта праща играча в отделен екран със скалата на Лоудинга. Само по себе си това не би трябвало да е голям проблем, ако той не продължаваше между 20 и 30 секунди, сами можете да сметнете колко реално време отива за 4-те или 5 хода, в които трябва да претрепете един съвсем обикновен робот още в първото ниво само за Лоудинга, прибавете и по около минута игрално време... Невероятно изнервящо и туткаво е.

Трето (вместо заключение): Могат да се кажат още много неща. Като цяло в основното изложение на статията няма нищо, което драстично да се оспори, просто трябва да се отнеме патоса, да се добавят и негативните старни, за които тук няма място и написаното би звучало по-реално. В играта има прекалено много недомислици, дребни неща, които убиват глобалните идеи.

worlshop.headoff.com

James Bond 007 Nightfire

Автори: Dimensin & Freeman

Bond... Dimensin Bond

В същност, да ти призная честно, не си падам много-много по сапунените истории на агента с две нули. Още повече, че сценариите на филмите рядко надхвърлят двадесетина страници. Признавам, че единственото, което привлича погледа ми в сцените, са жените. Е, човещинка си е, няма как. Съвсем присъщо за мистър Бонд е във всички филми и книги, да бъде заобиколен от десетина млади фиданки, омаяни от чара и непоклатимата му самоувереност. Поне в това отношение играта съвсем не пада по-долу от лентовите си колеги. В това няма нищо лошо, ако човек си играе в къщи на спокойствие, но в пространство гъсто населено с постоянно сновящи хора, каквото е редакцията, може да се окаже доста сконфузващо преживяване. Понякога е просто непосилно човек да завоалира убедително мъжкото си отношение към момичетата на екрана. Съгласи се – доста е притеснително всички да установят колко силно е в състояние да ти въздействат няколко купчинки полигони. Слава богу, има затишия, когато навалицата се юрва към близките закусвални. Тези кратки, спуснати ми от милостивите богове отрязъци от време, запълних с откровено воайорство, разхождайки се с рентгеновите си очила сред апетитната виртуална плът. Но какво да ти разказвам повече, ще можеш и сам да я видиш, когато си пуснеш играта. По-добре да си поговорим за Nightfire.

Ключови думи: Осезаема атмосфера.

Обикновено първите впечатления са най-силни. Не, не говоря за графика. Има игри, които въпреки остарелия си енджин и тематично изчерпалият се жанр, все пак ти доставят голямо удоволствие. "Джеймс Бонд" е такава игра. След изиграването ѝ не изпитах щастието на мъченика, на който – след принудителните 40 дни в пустинята на хляб и вода – му предстои обилна вечеря на свещи в харема на султана.

Защото, наред с положителните и отрицателните ѝ качества, в нея има сюжет, действие, разнообразие от мисии и методи за постигане на целите. Има атмосфера!...

Логично, Уотсън. Няма друг жанр, който да те вкарва повече в екрана. Една стратегия, в която единиците с големината на курсора ли да има атмосфера? Мисли, момче, мисли...

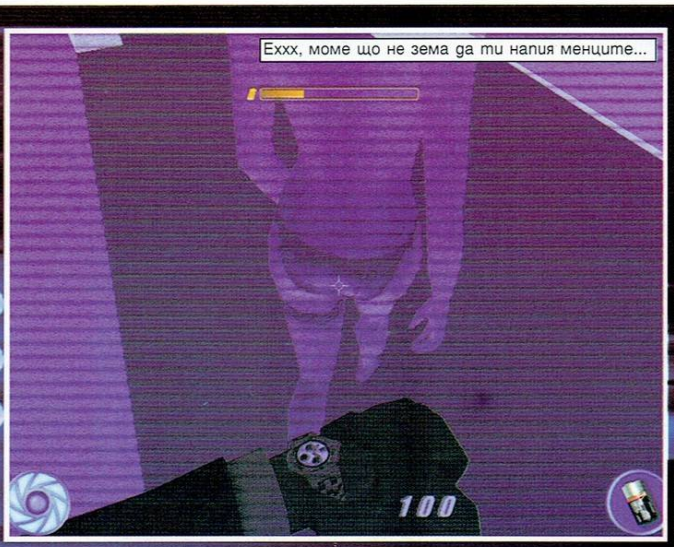
Не обръщай внимание, понякога по-интелигентната част от мен – кръстил съм я Шерлок (тя мен – Уотсън) – има навика да се вмъква с коментари.

Обратно на темата. Преди да заиграя играта имах опасенията, че разработчиците ще се облегнат на гръмкото заглавие и ще претупат на две на три геймплея (справка – Die Hard). Радвам се, че това не е станало. Това, на което попаднах, е шпионски екшън с превъзходен сингъл плеър и доста приличен геймплей, наблегнал - както казах – на атмосферата. Знаеш ли, оказа се доста приятно, да се впуснеш в надпрева-ра с времето, проправяйки си път през многоброен противник. Приятно е в джобовете ти да се въргалят всевъзможни свръхтехнологични джаджи. Приятно е д се чувстваш винаги с една крачка пред останалите. Но как само е приятно да се промък-

Рейтинг	8.3
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Gearbox
Разпространител: EA Games
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: nolf2.sierra.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 2
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: No One Lives Forever 2

ЯКО ЕШКЪН



Ехххх, моме що не зема да ти напия менците...

ваш в сянката на сградите, бавно, бавно, все едно дебнеш мислите си, а всъщност нищо неподозиращия пазач, който три секунди по-късно бере душа на земята...

Тук, скъли ми Уотсън важи сентенцията: "На тъмно всички са еднакви"...

Това е игра, в която има от всичко. От притаеното чакане със снайпер в ръка, до разбеснелия се агент, оставящ след себе си само трупове. Но накъде е г-н Бонд без верните му оръжия? Не ти говоря за тежките пушки, снайперите, картечниците и огромните гаубици - тях ги има навсякъде. Признавам, цяло удоволствие обаче си е да пречукаш нинджа с химикалка (*цитирам Freeman: писалка - душегубка*)! То не напразно някой беше казал, че перото е по-силно от меча, но в тази игра, особено в мултиплеър си е направо унищожител – един точен изстрел и врага е мъртъв. Иначе, в сингъла, тя се използва в миролюбивите мисии, в които не трябва да убиваш невинните пазачи, а само да ги приспиш. Друго приспособление за мирно неутрализиране е шоковата „палка" маскирана като ключове за кола. Мистър Бонд разполага и с мобилен телефон, чиято антена се разгъва няколко десетки метра, използва се като кука и прави агента доста подвижен на моменти. Палмтопчето му всъщност е генератор на кодове за хакване на компютри и преодоляване на защити. Часовникът е лазер, за очилата вече стана дума, може би трябва само да добавя, че те имат три режима на действие – нощно, инфрачервено и рентгеново виждане. С последното можеш да сверяваш разположението и броят на противниците си в съседните помещения, а ако стените са потънички, както е в „японското" ниво, дори да ги отстрелваш през тях.

Ех, драги Уотсън. Представяш ли си ако Ромео имаше такива джунджурии навремето. Нито щеше да му се налага да се катери по балконите, нито да се чуди какво толкова се крие под катовете фусти на Жулиета, ами да види и навреме да разбере, че просто не си струва...

Няколко думи за графиката. Модифициран Half Life engine, който от своя страна е нищо повече от модифициран Quake 2 engine. Нека това не те подлъгва. Играта изглежда смазващо добре, като се има предвид платформата. Това, което са направили разработчиците с морално остарелия енджин на Куейка има синоним, и той е – чудо! Nightfire изглежда класа над Die Hard, например (напомням, че последният е граден на базата на второ поколение Litech engine). Скиновете, моделите на оръжията, текстурите, особено водата (с която Litech парадираше) са в най-лошия случай покриващи стандартите. Естествено, не очаквай да видиш чудеса при ефектите или някакви невиждани красоти. Идеалната игра, както и идеалната жена не съществуват, братле. Истинското удоволствие от тях не се крие в идеалите, а в пропорциите. За щастие тук те са доста добри. Тези на жените и тези на играта. И за да не се впускам отново в обяснения ще повторя – в Nightfire има всичко, забъркано по начин да не направи питието нито прекалено сладникаво, нито прекалено горчиво, просто тръпчиво – като младо вино.

Добре казано, Уотсън. Много добре. Красиво но невярно, или поне едностранчиво, но това е друга тема. По-добре напиши нещо и за звуците.

Звуците. В тази игра те не са толкова съществени за атмосферата. Тя се гради от други елементи. Като цяло се справят добре с поддържащата си роля. Гласовете на персонажите, особено в кът сцените са перфектни. Плътният, спокоен тембър на Бонд е еталон за добре проведен кастинг. Озвучаването на оръжията, експлозиите, машините са в зоната на стандарта. Разработчиците не са си направили труда да отидат подалеч, което е жалко. Най-силния коз на Nightfire са мисиите. Само част от работата ти ще бъде да се промъкваш в чужди бази и да ги разбиваш, да се катериш по прозорците на небостъргачи с вендузи (един от най-яките моменти в играта изобщо), да взривяваш хеликоптери и микробуси,

да заразяваш компютри с вируси, да се дебнеш с вражеските системи за сигурност, да взривяваш микробуси, да обезвреждаш атомни ракети, да летиш в космоса, да освобождаваш заложници и какво ли още не.

Какво ли още не?

Е, за останалото ще оставя думата на колегата...

Freeman... Just Freeman

За разлика от колегата аз обичам филмите за Агент 007. Точно поради тази причина се чувствам спокоен да заявя, че играта пресъздава доволно добре атмосферата и цялостното излъчване не само на самия Бонд, но и на филмовите серии като цяло. На първо място сюжета. За история, динамично променяща се по време на игра, т.е. представена не в едно огромно интро и няколко впечатляващи междинни анимации тя респектира с гъвкавостта си. Да играеш Nightfire означава удоволствие, породено не само от действието, но и от сюжетна-

workshop.headoff.com

Infobox

Преди 49 години, г-н Джеймс Бонд за първи път се появява на световната сцена в книгата на Иън Флеминг „Казино „Роял". Доста бързо това четиво се превръща в една от най-харесваните за своето време. Това е и една от причините, поради която десет години по-късно да бъде филмирана и първата история на агента. Главната роля се връчва на Шон Конъри. Честно казано, дори и сега, имената Бонд и Конъри доста често присъствуват в едно и също изречение. Все пак това си остава една от най-бележитите му роли. В реда на нещата си е, когато един продукт се окаже печеливш, първата работа на продуцентите е да се опитат да го лансират навсякъде. Достатъчен е факта, че за половин век има издадени над 48 книги и 19 филма. Статистиката сочи също, че досега на пазара са излезли около 16 игри за различни платформи с главен герой г-н Бонд. Две от тях са за PC - „License to kill" и „Nightfire", която се появи на бял свят преди по-малко от месец.

тъклените му намерения. За нещастие агентът не успява да се справи с бизнесмена на място. Следва грандиозно околосветско преследване, с участието на хеликоптери, самолети, джипове, а накрая, когато развръзката се чак в орбита – на международната орбитална станция, Бонд лети и на совалка.

Но на въпроса – кое е това, което прави от Nightfire хубава игра. Колегата го каза – атмосферата. Тя е точно такава, каквато е и във филма. Много е приятно в кожата на Бонд. Множеството междинни анимации, в които стремежът към кинематографичност не е останал само стремеж, а се е превърнал в реалност прекрасно спомагат за увличане и съпреживяване с образа. В тази игра Бонд е много повече, отколкото във филма. Колкото и да се напъва Пиърс Броснан на лентата не би могъл да докара тази каменна

Дръж се Шефе, Бонд ш'та гази!

Такъв, каквито биха искали да бъдат всички мъже и такъв, каквото го желае всяка жена – па било то и за една вечер. Освен образът му добре е пресъздадено и усещането за неговата ежедневна „работна" действителност. Разбираш ли – битието на Бонд е вътре в играта. Е, може би с повече екшън привкус и по-малко шпионаж, но въпреки това „чувството за Бонд" е осезаемо.

Жените са другата атракция в играта. Има ги предоволно и изглеждат подобаващо. Повече няма да кажа.

Механиката на играта. Няма я тази свобода на движение, типична за Quake 2 енджин, но тук тя не е и нужна. Дори напротив, ако беше като в Куейка нямаше да подхожда. С думи прости Nightfire е сбор от добре съчетани компоненти – графика, звук (музиката, където я има е трепач), нива, оръжия, мисии. Богатството и разнообразието на мисиите е определящо за добрата оценка, която ще получи играта. Според мен те са недостатъчни чисто количествено, играта ми се видя по-кратка, отколкото очаквах.

Освежаващ е начинът, по който се сменя динамиката – от здрав екшън, тип – Quake, до „тихи" мисии, в които повече се мисли (на елементарно ниво, разбира се) и е важно промъкването. Сега ще кажа нещо, за което не съм 100% убеден, но с останах с впечатлението, че умишлено противниците са замислени с различна степен на Изкуствен Интелект. Някои от тях са доста елементарни за премахване, докато други проявяват малко повече находчивост – не се изненадвай, когато се надигнат да вдигнат гранатата и ти я върнат, или тък ако я подритнат. Когато пълнителят на оръжието им се изпразни се отдръпват, прикриват се зад ъгъла докато презаредят. Нивата не са нищо феноменално, но са реалистични – когато си в сграда, имаш усещането че си в сграда, когато си на открито – също. Личната ми оценка за Бонд е, че той издухва Кейт Арчър отвсякъде или по-скоро тя... както и да е, така де...

Сунце ти бандитско!

та линия. Накратко, Бонд получава задача да проучи някаква секретна операция с кодово име „Nightfire" – проект на крупен бизнесмен, занимаващ се с обезвреждането на старите ядрени глави от арсенала на Американската Армия. Съмненията на английското разузнаване, че плановете на бизнесмена включват нещо повече от обезвреждането на ядрените глави отвежда Джеймс в замъка на въпросния в Австрия, където той действително се убеждава в невъзмутимост, тази мъжествена и несломима безизразност на компютърното си алтерего. Казано в прав текст – тук Бонд е пич. Много повече, отколкото първообразът му. Физиономията му си остава все така учтиво спокойна, несмутима – и когато на врата му се е провесила поредната, току що спасена красавица, и когато смъртта наднича от дулата на дузината оръжия насочени в него, и когато пред очите му току що е загинал близък. Бонд е железен.

Лични мнения

Un-DeaD

Причината, поради която тази игра се ревюира от колегите Freeman и Dimensin е, че според думите и на двамата, те много си падали по мацките от филмите за Агент 007. Така като ги гледам отстрани те силно се надяваха, че и играта ще бъде препълнена с красиви и невинни (не чак до там) създания, които да разтушат атрофиралите мускулчета зад гърдите им. И гледайки мазните им физиономии, заорали очи като плочи в мониторите си... май не останаха разочаровани.

Silent Hill 2

Автор: Snake

Невъзможно е да се опише с думи какво точно представлява ужасът. Ужасът. Ужасът има лице и ти трябва да се сприятелиш с ужаса. Ужасът и смъртния страх са твои приятели. А ако не са – тогава ти стават врагове, от които трябва да се страхуваш.

[Полковник Курц, Апокалипсис сега]

Добре дошъл в град Сайлънт Хил. Искрено се надявам, че ще ти хареса тук, защото имам лошото опасение, че може и да не успееш да си тръгнеш.

Историческият конзолен сървайвъл хорър на Konami, категорично определян от ценителите като една от най-страховитите игри създавани някога, най-сетне бе конвертиран за PC.

Първата ми реакция беше демонстративна прозявка, идеща да покаже на Тихия хълм, че съм играл поне три абсолютно идентични като концепция игри в лицето на Resident Evil, Nocturne и Alone In The Dark поредиците, така че изобщо да не ми се прави на особено отворен. Статична камера, застопорена в най-кинематографичния ъгъл на съответния интер- или екстериор, фотореалистични декори и детайло пресъздадени персонажи, много мрак, осветяван от фенерчета и ужас до отказ. Дайте следващия, направо.

Десетина минути по-късно тихичко станах, за да запаля лампата в стаята си – ей така за всеки случай – и признах неохотно пред себе си, че SH2 може и да не е най-оригиналната игра, която съм виждал, но при всички положения е най-интелигентният компютърен хорър към днешна дата.

Мъглата е тежка и плътна. Белезникавите й пипала галят нежно грапавата каменна плът на надгробните плочи, пропълзяват сред мократа трева, усукват се край тялото ми. Опитват се да пропълзят в очите, носа, устата, ушите ми. Искат да проникнат в мен, да ме превърнат в част от първичната си, мъртва белота.

Звуците на околния свят се обръкват в хаоса на плътната въздушна маса, оплитат се сред нея и не могат да ме достигнат. Реалността сякаш се отдръпва, оставяйки ме насаме с мъглата и витаещите из нея видения. Край мен се е разстлало бяло платно, на което първичният ужас, който до този момент съм успявал да задържа окован в затвора на здравия си разум, започва да рисува видения.

Гробове. Имена. Дати. Надписи...

Мери е мъртва... Нежната й плът, която трупнеше под ласките ми сега е почерняла и покрита с лепкава плесен. Устните, които целувах са дали живот на пулсиращо кълбо бели червеи.

Надгробните плочи плуват край мен в хомогенната бяла маса, подобно на отломки от потънали в океана на времето кораби.

Във въздуха се носи тежката миризма на влага. И на още нещо, което ми е малко трудно да определя в момента. Някакъв остър, натрапчив аромат.

Внезапно движение привлича вниманието ми. Сянка в белотата. Мускулите ми инстинктивно се свиват. Изгърбен силует. Хуманоиден. Мъглата размива очертанията. Две очи, докоснати от странна игра на светлината проблясват в сянката на тъмни кичури коса. Дочува се тихо ръмжене.

Не. Това са думи. Тих женски глас. Пред един от гробовете се е привела млада жена, която ми говори.

Рейтинг	9.1
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Сървайвал хорър
Сайт: www.konami.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 3
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Средна
Прилича на: Resident Evil

Историята на играта разказва за нерадостната съдба на русолявия пич Джеймс Съндерланд, който получава писмо от любимата си съпруга. В него вярната му половинка го кани на интимна среща в любимото курортно градче от тяхната младост. Сайлънт Хил.

Мъртвата му от три години съпруга. Наместо да окачи две връзки чесън над вратата на дома си, да зареди водното си пистолетче от купела със светена вода в близката църква и прибере под възглавката любимата си ловна пушка – за всеки случай, Джеймс наистина отива в Тихия Хълм. Оставяйки ни избора единствено да го последваме и да се опитаме да го изведем жив от цялата тази каша.

Сюжетната основа на SH2 е плътна и тежка, превежда те уверено през мрачните пътеки на собствените ти страхове и фобии...

www.tshop.hazdof.com

Лъчът разсича плътния мрак на нощта. Няма звезди. И луна. И небе. Никакви други източници на светлина, освен мъждукащата крушка на фенера, надлежно положен в джоба на якето ми. Имам чувство, че мъглата отпреди няколко часа просто е придобила плътния цвят на катран. Звуците са навсякъде.

Ръмжене
Вопли
Тихи стенания
Дращене на нокти по асфалт
Звън на счупени стъкла

Дланта на дясната ми ръка, стискаща пистолета, е прекалено потна. Имам усещането, че оръжието ще се изплъзне от нея. А и шибаното фенерче примигва по начин, навяващ ме на неприятни мисли относно издръжливостта на батрията му.

Детски смях
Стържене на стомана
Шумолене на храсти
Пращене на радиостанция
Пращене на радиостанция!

Дяволите да го вземат! Те са тук. В мрака бавно се раздвижват силуети. Черно в черното. Статичният звук от малкото джобно радио прераства в кресчендо.

Тежко дишане зад гърба ми. Извъртам се рязко вдигнал пистолета си. Фенерчето примигва отчаяно при движението и за един истерично дълъг миг мракът поглъща света.

Изстрели.

Графиката & Звукът

на Silent Hill 2 са нещо, за което би могло да се говори дълго. В тази игра има неща, които просто трябва да се видят и да се чуят. Начинът, по който са пресъздадени хората, буквално пренаписва естетическите ти представи на геймър. От торбичките под очите на уморения от живота

Джейсън до пеперудката върху корема на сексапилната Мария – всяко късче път и всяко движение, което ще видиш на монитора си е пресъздадено по толкова невероятен начин, че директно се пренасяш десетина години напред в бъдещето. Въпросната Мария е категорично първата дигитална героиня, в която няма нищо, ама нищо изкуствено. Нищо, което да навява мисли за текстури и полигони. Тя просто е жива, при това по толкова прелъстителен начин, че си готов да влезеш заради нея в самото сърце на Тихия хълм, само за да покрачиш из обвитите от мъгла улици на две крачки зад поклащащия й се задник и да му се любуваш.

Но не изоставай, току виж си останал сам – в мъглата. Такава мъгла не си виждал. Не и на монитор. Истинска, жива, зловеща. Не, наистина. За тази игра литературните пасажи могат да ти кажат много повече от сухия анализ. Silent Hill е повече усещане, отколкото сбор от звук, графика, геймплей и история.

Суперлативи могат да се кажат и за звука. Един от основните похвати за плашене на SH2 е да те докарва до ръба на лудостта с нещата, които не можеш да видиш. Полезрението ти почти винаги е ограничено от статичната камера и неприятно тесния осветен кръг край теб. А всичко, което не можеш да видиш е изпълнено със звук. Ужасът в тази игра – както и в реалния живот, когато паниката завладее сетивата ти – винаги се таи нейде зад теб. Колкото и да се оглеждаш. Музиката също е готина, но за съжаление в тази графа няма да си говорим за озвучаването на персонажите. То ще бъде прокоментирано при критиките. Да, няма съвършени игри, колкото и да ни се иска. Ще се видим след поредния литературен пасаж.

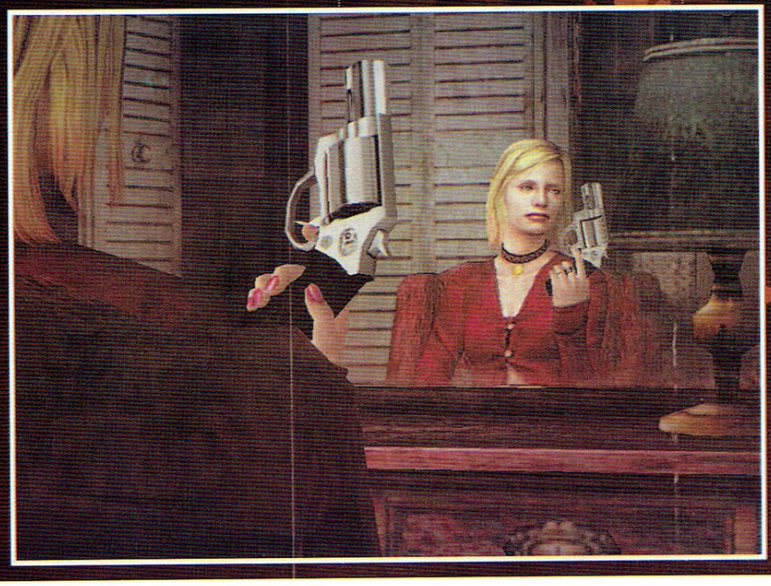
Верижният трион потъва в слузестата плът на поредния сюрреалистичен звяр. Късове се разхвърчават във въздуха, завъртяни от бясно препускащите стоманени зъбци. Някакъв червоподобен вътрешен орган се стрелва навън от кървавата рана осуква се за миг около резачката ми в отчаян опит да я изтръгне от ръцете ми. Но и той пада посечен сред фонтан от белезникава слуз.

Безформеното тяло се срива в краката ми и миг по късно се стрелва напред по мрачния коридор и потъва зад близкия ъгъл, пълзейки с невероятна скорост на остатъците от крайниците си и оставяйки диря от слуз и кръв.

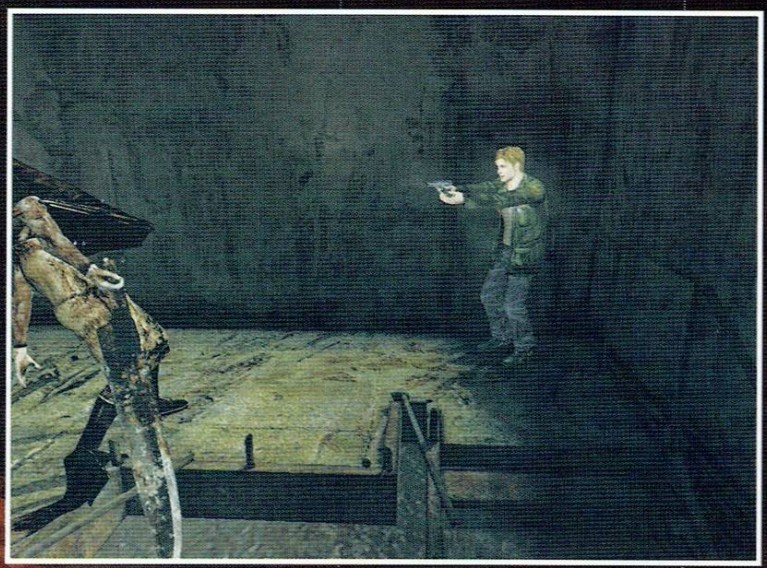
Вече съм свикнал да правят така

atmosFEAR

Там където Resident Evil ще хвърли насреща ти поредното изгладняло зомби SH2 ще ти пусне някое кротко прошумоляване под паркиралата на пустата улица кола. Ужасът в Тихия хълм е толкова гениално замислен и многопластов, че навява директни асоциации със Стивън Кинг. От Konami са се опитали, при това доста успешно, да ти въздействат по всички възможни начини. Silent Hill 2 не е просто поредната игра за оживели мъртвци и извънземни чудовища, с каквото и първоначално впечатление да си останал. Освен директният хорър подход с пълния му набор от неприятни на вид изроди (прочее едни от най-оригиналните, които съм виждал въобще и сравними единствено с перверзните фантазии



на Клайв Баркър от Хелрейзърите и Nightbreed, които като гледам са се явявали основно вдъхновение за авторите) ще бъдеш атакуван на чисто психологическо ниво. Ще се чувстваш объркан. Загубен. Депресиран. Смазан. Silent Hill 2 е онази първична безнадежност, в която хаосът е завладял всичко и вече дори смъртта не е изход. В играта има десетки дребни детайли, които много рецензенти побързаха да припишат в графата с гафовете на играта. Но нито нелогичният на моменти диалог, нито необичайното примесване на визуални шедьоври с неприлично грозни текстури и ефекти е случайно. Silent Hill 2 се опитва да те объркa, да раздвижи параноята ти, по всички възможни начини. Това е тоталният алогичен ужас, кошмарът в който всяко разминаване със завета на здравия разум е добре дошло.



Той го изнасилва. Господи! Изродът изнасилва едно от чудовищата! А може би няколко. Не мога да различа подробности в тази плетеница от мутирали крайници. До ушите ми достига истерията от дрезгави звуци, над които се извисява мощното, равномерно плякане.

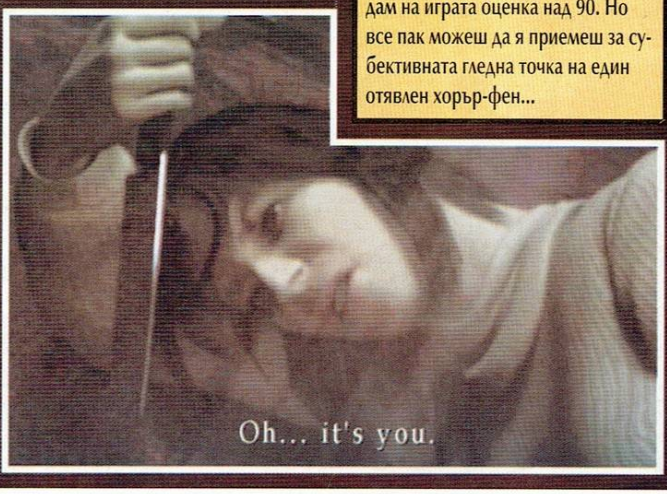
Изродът със стоманената каска не си подбира особено старателно входните отверстия по гърчещото се тяло

или тела.

Мисля, че ще повърна.

Боже! Разкъсва ги. Къса парчета плът от телата им без да спира да

Господи!



Лично мнение

Snake

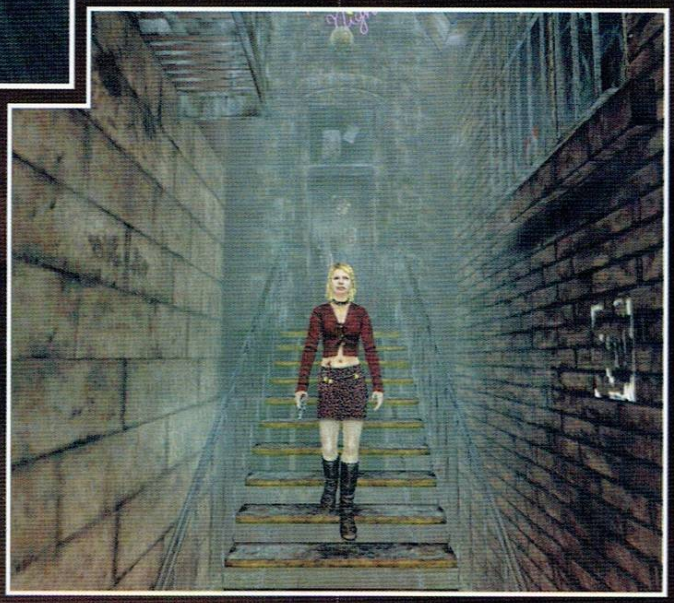
Егати подредената статия се получи. Нищо ... другия път по-хаотично, обещавам. Какво да ти кажа на финала. SH2 е най-доброто клише, което някога съм играл. Ако искаш страх, първичен, изкристализирал ужас ... тази игра ще ти го даде в промишлени количества. Само толкова обаче. За мен лично това беше напълно достатъчно, за да дам на играта оценка над 90. Но все пак можеш да я приемеш за субективната гледна точка на един отявлен хорър-фен...

Геймплей

Нищо, което да те изненада, ако си играл кое да е от споменатите в началото заглавия. Silent Hill 2 крепи доста добър баланс между екшъна и адвенчъра и разполага с няколко наистина идейни загадки (особено на hard трудност), но като изключим безумно добрата атмосфера не може да ти предложи нищо, което вече да не си виждал. Един от сериозните проблеми на тази игра е покъртителното чувство за дежа вю, което навява. Няма абсолютно никакви иновации за жанра. Степента на интерактивност, подобно на Резидънт Ивъл и Ноктюрно е безобразно ниска. Къде остана обещавания от всички производители невероятен реализъм в игрите. В новия век сме, по дяволите. Докога ще трябва да обикалям като идиот из десет стаи, за да намеря ключа, с който да отворя паянтова дървена врата при положение, че в инвентара си има ей толкоз голяма бензинова резачка?! Всъщност това май си е цялостен проблем на жанра. Но все се надявах, че толкова прехваления Silent Hill можеше да се опита да направи нещо по въпроса.

Освен отсъствието на иновации трябва да се спомене лошата камера, която често скрива от погледа ти най-важното, неудобен инвентар, честа невъзможност да различиш използваемите предмети из околния терен. Знам, че героят си обръща главата, за да ги погледне. И все пак е досадно.

Но това ми е по-малкия проблем. Казах вече за озвучаването. Доста слабо. Никакъв талант, никакво чувство няма във вокалните изяви на водещите актьори. С няколко бегли изключения. Предполагам, че това спокойно може да бъде причислено към похвалите и е нарочно търсен ефект в името на параноично-нелогичната цялостна атмосфера. Ама ме подразни. Да не говоря, че в играта има един гнусен бъг и често пъти в кът сцените се получава разминаване между говора и ставащото на екрана. Досадно е и разваля историята. Управлението не е сред най-удобните, но това си е редовен проблем на повечето конзолни игри, лишени от предвидените за целта джойпадове. Но нека спра до тук с критиките, че ще останеш с погрешното впечатление, че не съм харесал играта. Напротив – адски ми хареса. Именно затова ми се иска да беше нещо много повече.



Аз съм Джейсън. Или поне си мисля, че съм Джейсън. Бях Джейсън преди

Кой си ти всъщност? И защо четеш тези Чакай! Спри за бога. Остави това списание. Ти не трябва да виждаш, не трябва да знаеш

Господи!

Обърни се.

Зад теб са

workshop.headoff.com

O.R.B.

Автор: Liso

***Откритият Космос!** Неясен сбор от мъглявини и вакуум, планети и луни, слънца и черни дупки,* Време за усвояване: 30 минутикосмически прах и слънчев вятър, комети и замръзнали в неподвижност метеоритни пояси, знания Масовост: Нискаи... тайни. Именно, тайни - винаги съм си го представял точно така; и винаги тайните са Прилича на: Homeworldгъделичкали фантазиите ми, напирали са на ръба на възприятията, на границата на лудостта... Защото Космосът е безкраен, защото съдържа всичко и в него всичко е възможно. Най-великата фантазия и най-могъщото въображение бледнее пред реалността. Вярвам в това. Вярвам също така, че в звездите е закодиран отговорът на всички наши въпроси, там ще открием миналото си, сред тях се губи и бъдещето ни. Бих дал всичко, дори живота си, за да мога да бъда някъде там поне за малко...*

Малко предистория

Преди три години излезе Homeworld. За всички, за които Космосът е лелеяна мечта, тази игра бе същинско откровение. Тя успя да докосне и да остави нещо от себе си в душите им. Аз бях един от тях. Последва тригодишна суша, през която не излезе нито една космическа стратегия (ако не броим експанжъна на Homeworld – Cataclysm, който бе абсолютно фиаско и Conquest: Frointer Wars, в който обаче действието се развиваше в една плоскост.). НИТО ЕДНА! А сега, в един и същи месец, цели две, за едната от които ще прочете тук. Историята на O.R.B – един от мечтаните наследници на Homeworld, който се оказа... нека оставим заключенията за накрая.

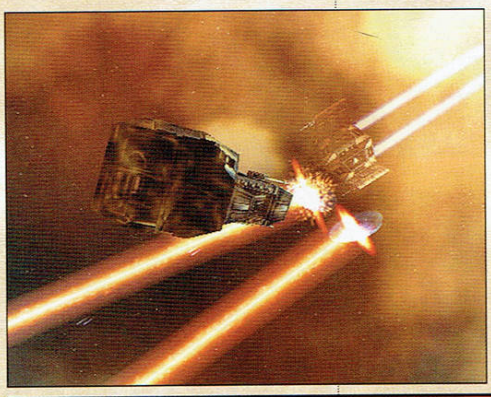
Рейтинг	7.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

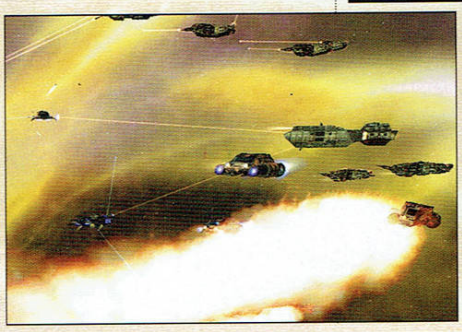
Производител: Strategy First
Разпространител: Strategy First
Жанр: Стратегия
Сайт: www.o-r-b.com
PC: PIII 700, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Homeworld

И така:

Някъде във Вселената, в една и съща Слънчева система, живеели два различни разумни вида. Всеки от тях бил в пълно неведение за съществуването на другия, но и двата изповядвали една и съща религия. При първата среща помежду им, едната раса – войнствената Malus решила, че другата – Alyssians всъщност е споменатият в библията им „The Great Betrayer" (техният Юда, предал създателите им). Без много да му мислят Malus спретнали набързо поредната си военна кампанийка, но този път - на религиозна основа...

Това е в общи линии – съвсем, съвсем накратко. Не ви остава нищо друго, освен да се впуснете в кампаниите. В първата ще помогнете в „свещенната война" на Malus, а във втората - ще оправяте бъркотията с помощта на Alyssians. Но най-хубавото е, че в тази прекрасна Вселена няма дори и следа от вируса homo sapiens ;-).





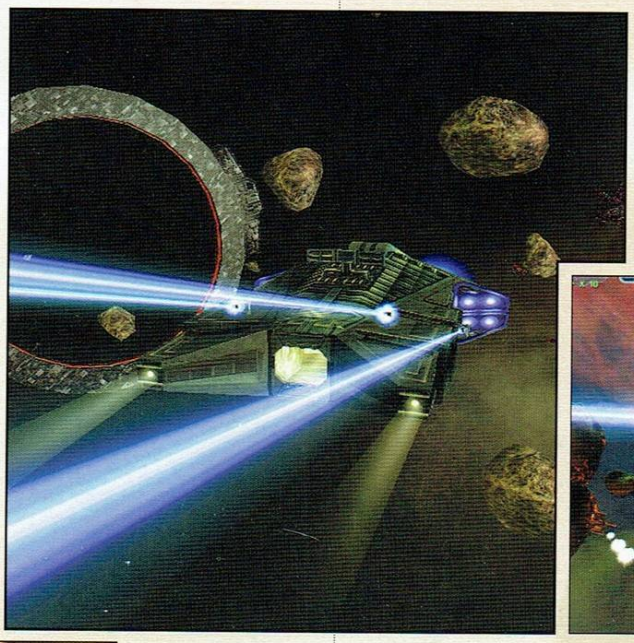
Играта

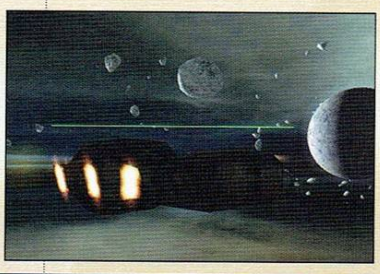
O.R.B е космическа стратегия. В нея е застъпено откриването на нови технологии, строежът на междузвездни флоти, добиване на ресурси. Всичко това го правите с една цел – да се докопате възможно най-бързо до най-големите и мощни кораби и да отидете на дружеско посещение на съседа. Представете си Homeworld или някоя обикновенна стратегия, но развиваща се в открития космос (тоест, освен напред или назад, можете да движите единиците си и по вертикалата) и ще придобиете най-обща престава.

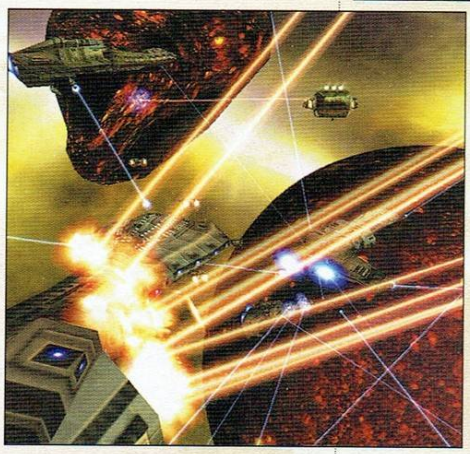
В началото на всяка мисия разполагате с Космическа база, в която произвеждате единици, правите ъпгрейди, и т.н. Единиците са доста: имаме малки корабчета и големи корабчета, поддържащи корабчета и разузнавателни корабчета... накратко – корабчета да искате. Това, което връща играта в каменната ера на компютърните игри е фактът, че след като се сдобиете с големите и лошите единици, обикнененните изтребители и корвети до голяма степен се обезсмислят.

Едните ще се занимават с изследователска работа, други ще са пилоти, а трети – агенти за шпионаж.

Това за пилотите ясно. При научните разработки нещата са други. Колкото повече персонал заделите, толкова по-бързо ще се извършват ъпгрейдите ви. Аналогично стоят нещата при шпионажа – колкото повече единици заделите за тази дейност, толкова по-кратки ще са интервалите, през които ще получавате информация за врага и съобщения за успешни саботажи. Идеята е много хубава, но не можеш ръчно да зададеш на шпионите какво точно да правят. Оказва се, че всичко зависи само от късмета. *Мноо гот!* На всичкото отгоре технологичните дървета на двете раси си приличат адски много. Като цяло расите се различават най-вече по външния си вид.







Два „Destroyer"-а в повече във вашата армия печелят битката, независимо колко други кораби от по-нисък клас има противникът. За разлика от Homeworld, тук балансът на единиците куца сериозно, което лично аз отчитам като голям недостатък. Ресурсите са само два: руда - извличана от астероидите и персонал. Всеки кораб се заплаща с руда и има нужда от определен брой пилоти. Можете да увеличите достъпния ви персонал като строите военни бази по астероидите или като направите някой ъпгрейд. Него, трябва да разпределите на три.

Графика и Звук

Графиката на O.R.B. породи доста противоречиви чувства у мен. Мислех си, че след Homeworld никога повече няма да видя космосът толкова поетично красив. Радвам се, че съм грешал. Не знам как стоят нещата при Hedetoniata, но тук ще гледате с умиление мъглявините, астероидите и най-вече звездите. Текстурите не са нищо особено, дори, ако се вгледате ще различите ръбове по планетите. Това, което ме грабна, след което ме захвърли най-безцеремонно, бе усетът на разработчиците към детайла. Предполагам, че производителите са направили половината игра на трезва глава, след което са свили алкохолните запаси на редакцийката ни и пияни кат' казаци, са я довършили или по-скоро претупали. За какво става на въпрос? Ще ви дам пример. Единицата Troop Transport може да превзема чужди единици. Ако, след като сте ѝ задали команда да превземе някой кораб и сте зуумнали максимално, ще видите как от Транспорта се изтрелва една совалка, от която излиза астропехотинец, който се насочва към вражеския кораб, стоварва се отгоре му и с някакъв светлинен лъч започва да чертае отвор в него. След като свърши, покритието пада, виждате как новоявилата се дупката започва да всмуква всичко наоколо, а войникът скача вътре. УНИКАЛНО! За съжаление това е единичен случай. Минната ви колония на някой астероид представлява един грозен док в който Light Freighter (единицата, която събира ресурси) влиза, изчезва, и излиза с пълни трюмове. Ами, какво да кажа – елементарно. Най-лошото е, че мъничките прояви на гениалност са компенсирани от една доста безцеременна кражба от Homeworld. Звукът си върши работа кадърно, но можеше да е много по-добър. Щеше да е добре да се добавят субтитри по време на филмчетата, защото на дикторката нищо не ѝ се разбира.

Изкуствен Интелект (Къде ли се скри?)

Същата история като при графиката. Имаме си едно сладко меню (извиква се с F5), с което можем да си правим формации и да задаваме алгоритми за действие при различните ситуации. Супер! Само дето това меню няма приложение. Ти хубаво ще си направиш формация, ама как точно ще бъде изпълнена... Задал си на някви дребни риби да не атакуват, след което почваш да се занимаваш с откриване на нови технологии и строене на флота и изведнъж се оказва, че онези тъпи цаци са решили да атакуват някоя голяма акула от рода на Assault Carrier. Естествено цаците погиват. Без коментар! Друг случай: задавате на някой Голям кит да атакува определен кораб. Ама ако преди това е атакувал някой друг въбоще няма да си смени целта. Я си го представете това в някоя битка. Вашия Assault Carrier млати поддържащите изтребители на някой Destroyer, докато последния нон стоп бълва лазерни, пулсови, плазмени лъчи и торпеда по него. So Fucking Charming!

Заключение

Знам, че изписах куп несвързани думи, заради разочарованието си от O.R.B.- в играта има нещо, нещо хубаво, успях да го почувствам, но не и да го синтезирам в горните редове. Ако искайте я пробвайте. Аз лично ще чакам Homeworld 2.

worlcshop.headoff.com

Haegemonia

Автор: Goodman

Хубава е тая игра, която, като те изтръгне от сивото ежедневие и те засмуче в открития космос, не те изоставя в студа на безкрайния мрак, а те приютява нежно сред чудни мъглявини и пъстроцветни облаци космичен прах. Хубава е тая игра, която не те кара да броиш полигони и кадри в секунда, а да се изумяваш колко прекрасна е действителността, скрита зад монитора. Хубава е тая игра, която, насред цялото визуално изобилие, те обгръща с грандиозната си музика, потапя те в завладяващата си атмосфера, и те кара за миг да забравиш къде си и кой си. За такава игра ще ви разкажа сега. Ще ви разкажа за онова, което видях с очите си, а не в мечтите си. И много ви се моля, не, аз направо ви заповядвам – на вас, верните поклонници на реализма, дето веднага ще изтъкнете, че нито Космоса, нито планетите, нито дори космическите кораби (на които се возите всеки ден) изглеждат така, дето насред сто хубави неща сте склонни да търсите с лупа единствено лошото (и го правите не само с играта) – идете да си пущате CS. Тази игра не е за завоевателите, а за откривателите. Тя е за романтиците.

Историята

Земята... тази дума означаваше Човечеството... докато технологиите не позволиха да се изследва Космоса и човекът не реши да направи от него своя втори дом. През 22-ри век, под ръководството на най-добрите учени, протече колонизирането на планетите и луните от Слънчевата система. Но след като Марс бе колонизиран и неговата икономическа и военна сила започна да нараства, обявяването на независимост бе само въпрос на време. На Земята не ѝ трябваха отцепници. Трябваха ѝ производители и пазари.

Ръководителите на Земята и Марс отрано прозряха назряващия конфликт и, с надеждата да намерят мирно решение на въпроса, уговориха преговори на Луната. По пътя до там марсианският посланик бе убит, а земляните отрекоха каквато и да е отговорност. Войната бе кратка и кръвопролитна. Марс разполагаше с непознати технологии, ала Земята... Земята, люлката на човечеството... Това човечество дето бе оцеляло след толкова войни и толкова покорявания, дето се бе изправяло след всяко падение... Земята имаше хората, същите тия хора, които познаваха интригата и шпионажа по-добре от собственото си лице, същите тия хора, които съхраниха в себе си честта и знаеха как се умира за вярата... Войната бе кратка и кръвопролитна, а човечеството бе отново обединено. И по-силно от всякога, то се втурна да завладява други звездни системи, докато не се сблъска с Врага...

Рейтинг	8.5
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Digital Reality
Разпространител: DreamCatcher
Жанр: Стратегия
Сайт: www.haegemonia.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Висока
Време за усвояване: 2 часа
Масовост: Средна
Прилича на: Homeworld

right-click върху кораб - вляво се вижда героя, който го управлява, вдясно - характеристиките на кораба

Концепцията

Hegemonia, новата игра на Digital Reality, е космическа 3D стратегия в реално време. Макар да напомня за предните им игри - Imperium Galactica 1&2 – тя прилича повече на Homeworld. Вярно, че първите ми асоциации бяха свързани с Master of Orion, на идейно ниво тя е по-скоро Starcraft в космоса. За тия дето веднага ще разберат за какво им говоря – вземете Homeworld, облечете го в нов енджин, коригирайте някои детайли – като например сменете Кораба-майка с планети – и почти ще получите Hegemonia. Или пък вземете Imperium Galactica, премахнете микромениджмънта на планетите, премахнете сухоземните битки, и отново – почти ще получите Hegemonia. Това, което няма да получите е силно застъпеният multiplayer елемент, който превръща Hegemonia в динамична, почти „екшън" игра. Ето заради този „екшън" се е наложило опростяването на концепцията в сравнение с изброените заглавия, и това в никакъв случай не бива

да се приема като слаба черта. Длъжен съм, при все казаното до тук, да подкрепя твърденията си с обяснения и примери, както и да се впусна в подробности заради онези, които нямат опит с въоръжените игри.

Планетарният макромениджмънт

Чисто стратегическият елемент в играта е експанзията и колонизирането на нови планети. Населението им произвежда пари, бойни единици и се занимава с изследвания. Както може да се очаква, това население се размножава (докато достигне максимума, допустим за конкретната планета) и дава продукция правопропорционална на числеността си. На планетите могат да се строят сгради, които генерират основно – повече население, повече продукция, повече морал, повече огнева мощ, повече от всичко. Тъй като единственият ресурс в играта са парите, високият морал (както и миньорските астероиди в космоса) не е нищо повече от повече пари и продукция, а ниският морал – що питате за него? Е, след като питате, защо да не ви кажа, още повече, че не ми е необходимо да играя игри, за да знам, какво правят нискоморалните хора като мене – не бачкат! Само ядат, еб... кхъ-кхъ... абе – тия три неща.

Последното, което ще ви предоставят планетите са две скали – едната за промяна на данъчното законодателство, другата за превръщане на интелигенцията в трактористи и комбайнери, и обратното. Тая последната скала, да знаете, си е като истинска, и не се бута лесно – иска се време, за да избиеш брилянтните математически, физични, химични и прочее визии от главата на някой учен и да го накараш да копа. Още по-трудно е да квалифицираш куцо, кьораво и сакато да прави технически документации.

Технологиите и расите

Налице са осем технологични дървета. Четири общи - кораби, оборудване, планетология и социология и шпиониране. Четири са и специализациите в оръжията – квантови (грубо казано, имат splash damage), протонни (игнорират щитовете), йонни (игнорират времето, улучват в мига на стрелба) и ракетни (нанасят най-голямо поражение). Всяко технологично дърво съдържа пет степени, но не не всички са достъпни за всеки. Именно тук е мястото да кажа две думи за расите – те са три – Хора, Дарзок и Кариак.

чуждата флота разрушава недостроена военна база

Битка на орбита около Земята. Марсианската флота атакува стационарна военна база.

Всяка раса специализира най-добре в отделно технологично дърво и е по-слаба в останалите. Единственият начин да се сдобие с чуждите технологии е шпионажа. Макар и първоначално да ми се стори, че Дарзок са най-силната, защото са най-военизираната раса - развиват най-добре „най-опасните" оръжия (квантовите) - в последствие установих, че те могат да бъдат победени лесно с ракети, тъй като имат слаба защита – най-много до МК-1 ЕСМ. Казано с физически термин – балансът на расите се намира в „динамично равновесие" и единствено от играча зависи да използва разумно силните страни на расата си, както и да не позволява да противника да се възползва слабите й. Последното нещо, което си заслужава да се каже за откритията е, че те струват изследователски точки (RP), но учените от населението не генерират RP, а само ги ползотворяват – в началото на всяко ниво, независимо дали е single или multiplayer, се дават фиксиран брой RP (може и да е безкраен), изчерпят ли се те, повече открития не могат да бъдат правени (освен ако не капнат от генератора на случайни събития).

Корабите

Можете да имате максимум десет групи кораби. Всяка група се състои от еднотипни кораби (примерно fighters или corvettes) и не може да се дели на съставни части – не може да вземете един от седемте си fighter-а и да го пратите да разучи терена. Хубавото на това е, че остане ли и един оцелял кораб, останалите подлежат на поправка. Така групата като цяло може да трупа опит и да вдига нива, въпреки че отделни части от нея загиват в битка. Типовете бойни кораби са Fighters, Corvettes, Cruisers, Battleships. Тия кораби не подлежат на модификация! Какъв ужас, каква липса на въображение, надига вой в мен пристрастеният Orion маниак. Но това, както вече казах, е multiplayer-ориентирана игра, и то в реално време, а там не се очаква от играча да може да отдели и 2 секунди за дизайн на бойни единици. Затова пък, както във всички подобни игри, единиците получават автоматично всички upgrade-и, които са открити – примерно насред битката, корабът се сдобива 2 пъти повече кръв или почва да пуца с нови оръжия, а врагът мре – яко! Няма реализъм, ама има кеф. Което е по-важно, нали така.

worlshop.headoff.com

Други бойни единици са военните бази. Те могат да се движат навсякъде в открития Космос, но придобиват огнева мощ, само когато са стационарни. Има и разни други хвърчащи неща в тая игра – като търговски кораби или миньорски станции – ама аз такива не строих, щото не ми беше интересно. Ха-ха, майтап бе, все едно да имаш златна мина до задника и да не пратиш селяните да цоцат златото!

Героите

Мдааа, има и такива. Броят им зависи от технологичното ниво, което сте достигнали (максимум девет на пето ниво). Наемането им става след като те случайно ви предложат услуги си. Има много класове герои, но като цяло се делят на два типа – губернатори (дават бонус на планетата, където се намират) и пилоти (дават бонуси на флотата, в която летят). Всеки герой има по няколко умения, които развива с вдигането на нива. Ето няколко от тях, които лично на мен ми бяха изключително полезни:

Gifted Governor – увеличава максималното население, скоростта на размножаване и скоростта на производство

Fire Coordinator – значително увеличава огневата мощ на групата

Scientist – повече учени и по-малко бачкатори на планетата, откритията струват по-малко RP

Spy Master, Tech Grabber, Saboteur – всички, даващи бонуси на шпионските умения (имайте предвид, че един шпионин може сам да се справи с военна база).

Смятам да не губя повече време в тая графа. Просто знайте, че героите са солта на играта, и армия съпровождана от добри герои може да победи значително по-силен противник, а един добър губернатор прави от една планета две.

Битките

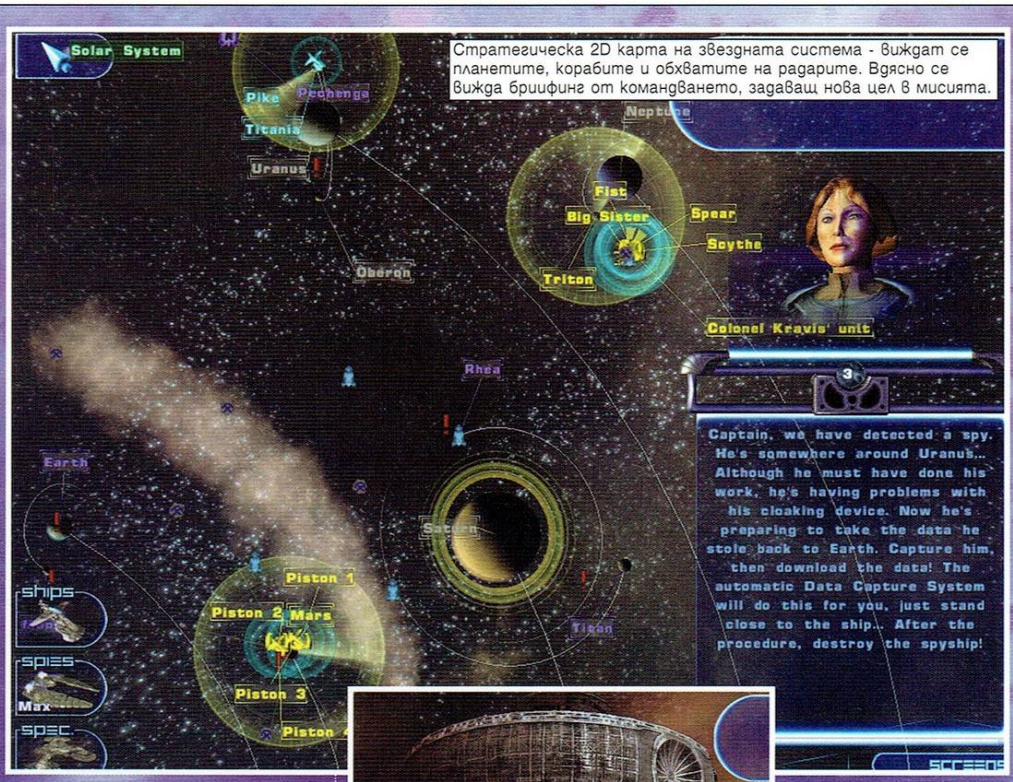
Светът на Недетопіа си е големичък. Има карти, обхващащи по десетина звездни системи. Между тях се прескача посредством пространствени проходи (wormholes). Тази идея е доста забавна и от стратегическа, и от тактическа гледна точка, защото по този начин игралната площ се увеличава значително и да удариш врага в началния стадий на играта (rush), когато той се намира през девет земи в десета, не е най-добрата идея. И въпреки това rush-ът е възможен. Странно, уж създателите не са го предвидили, но реално геймплеят може да се извърти дотам, че да го позволи при определени обстоятелства. Като цяло мнението на всички, които сме играли Недетопіа е едно – построй най-добрите единици първи и победи, друга тактика няма. Тук не е наложително тактическо комбиниране на различни видове и родове войски. Най-добрите са си най-добри и прегазват всичко по пътя си. *„Бетълшип отъ-рейшънъл“*, както се викаше в Starcraft-а! В друг случай бих се разочаровал, но в Недетопіа, кой знае защо, ми е приятно да играя така. Това някак й пасва. По-скоро, не да играя, а да дам autocombat и да зяпам красоти, експлозии, маневри. Т'ва да видиш как fighter-ите налитат като освирепели стършели на някои по-едър кораб и се отдръпват преди да им стори нещо, ей т'ва е Недетопіа в цялата й прелест. Ако, обаче, държите винаги и на всяка цена да печелите битка, без да давате излишни жертви, ще трябва да се лишите от тая прелест и да се вживеете в ролята на генерал, който наблюдава битката, така да се каже, по радара.

Режимите на игра

Singleplayer-ът има два тренировъчни епизода (марсиански и землянски, всеки с по 5-6 мисии) и една кампания. В кампанията, признавам, има повече атмосфера, отколкото в сценариите. Не е само заради 20-те минути качествени филмчета, опитващи се да уловят визията на Star Wars. На героите, които участват в кампанията, е отделено изключително внимание, придадена им е индивидуалност – те имат навика да спорят с командването, да си помагат или да се карат един с друг, да се разкайват за убийствата. И човек неусетно се вживява в тяхната съдба.

Multiplayer може да се прави и от 16 души (предполагам, че именно тогава става интересното, вижда се играта такава, как-

вато са я замисляли създателите ѝ), режимите са толкова, че едвам ги помня – „кооперативка", deathmatch, skirmish, duel... Обаче в мулти няма save. Лично на мен не ми харесва, иначе бих си играл сам срещу компа и на картите, предназначени за multiplayer, не че не играх... От друга страна, ей го, Дидо вика „за к'во ти е save"? Прав е, save няма, за да е динамична играта, и в любимия ми Quake 3 няма save, щото не му и трябва... Няма и генератор на random карти. Виж, неговата липса вече определям като слабост. Да се надяваме, че скоро ще излезе patch, който ще го добави.



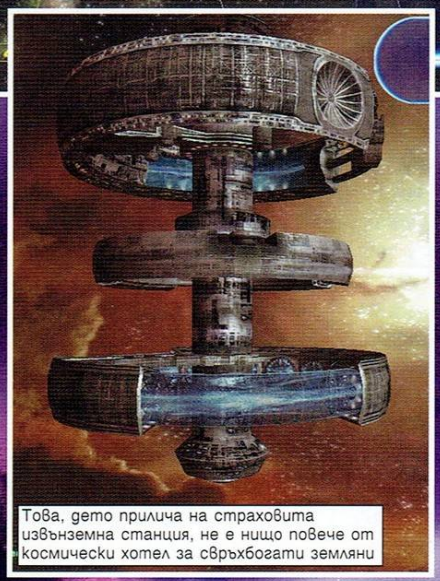
Стратегическа 2D карта на звездната система - виждат се планетите, корабите и обхватите на радарите. Вдясно се вижда брифинг от командването, задаващ нова цел в мисията.

Интерфейсът, AI-то, и к'вото там е останало за казване

Интерфейсът е Много добър, нямам думи. Първо, той е красив, внася усещане за далечно бъдеще, за електроника ако щете. Второ, удобен е, разучава се бързо, целият макро-мениджмънт и управление на войски става с няколко менюта. Дори, както подобава на реално-времева игра, тия менюта са прозрачни – така няма да ви изненадат докато ровичкате из технологичните открития. Почти цялата клавиатура е заета от „бързи клавиши" (hotkeys) - не, че не може да се играе и само с мишката. Чух обаче някакви лоши неща за моя интерфейс, чух че интерфейсът на O.R.B. бил по-добър! (Колега, дето пишеш за ORB-а, вярно ли е това бре? Гле'ѝ ма в очите кат' ти говора, ей... (хлъц)... не съм пиян! Верно лий чи мойш да цъкаш O.R.B. по-бързо отколкото аз мога да цъкам Orion-а? Ай стига бе!)

Малко неща мога да ви кажа обаче за Изкуствения Интелект. ИИ се държи адекватно, поддържа си икономиката, само дето, като дойде време за битка не чака да събере 10 групи войски, а праща по една-две колкото да ги избия и да трупам experience.

Накрая, но не на последно място – Графиката. Тя категорично е най-добрата в жанра на космическите стратегии, симулатори и прочие. Тя въобще е най-добрата, която някога съм виждал на монитора си. Предполагам, че е специално разработена за подобен род среда и е неприложима за 3D екшъни. Обратното направо би вчернило живота на ID и Epic. Няма какво да обясняваме, трябва с очите си да видите какво прави плавният zoom – от детайлен кораб, запълващ целия екран, може да се отдръпнете на дистанция за наблюдение на цялата звездна система. Трябва да видите и космическите облаци, астероидните пояси и планетните пръстени – те не са от полигони, а са специални ефекти. И добре ще видите всичко това, защото камерата позволява не само да се оглеждате и движите във всяка посока, но има и няколко автоматични режима – демо, изглед от пилотската кабина на кораб, плавно завъртане около цялата флота...


Това, дето прилича на страховита извънземна станция, не е нищо повече от космически хотел за свръхбогати земляни

Трябва за финал да ви успокоя, че фамозната графика не иска машина, готова да отлети в космоса. Athlon 1GHz, GeForce2, 256 RAM и играта върви перфектно на 1024x768. Digital Reality се кълнат, че тръгвала и на два пъти по-слаб компютър. Не искам да се ангажирам с прогнози как ще бъде приета Hegemonia у нас, дали ще се играе по клубове, села и паланки. Тя не предлага нищо революционно ново, а е комбинация от добре ошлайфано старо, затова и би трябвало да има успех. Защото само игри, които не шашкат масовия геймър (затъпял от цъкане на масови игри), имат шанса да бъдат погледнати достатъчно масово, та да се направи един масов multiplayer (за какъвто определено е предназначена Hegemonia). На мен адски ми хареса, това е една от малкото игри, които някога са прескачали процеса ми на тестване и съм продължил да играя и след написването на статията. Абе радвам се, че на мен се падна да я тествам. Вие там, дето пишете от „крак на крак" – цъкайте си смешните игри, стига сте се жалвали, а мрете бързо и по възможност - тихо, че смущавате крехкия ми душевен мир.

Хубава е оная... игра, дето, като ти се наложи да я оставиш, независимо къде си – на работа, на улицата или в трамвая - все те кара да мислиш за нея. Мислех да ви река, че такава игра е Hegemonia, но предпочитам това да ми го кажете вие.

worlshop.headoff.com

Morrowind: Tribunal

Автор: Alex III

"Морнхолд - градът на светлината! Градът на магията!" - често ще чуете възклицанието по улиците на столицата на имперската провинция Morrowind. За втората половина съм съгласен - там магия ще намерите в изобилие (може би даже повече, отколкото бихте могли да поемете наведнъж). За светлина... не знам. Според мен не е повече, откъдето и да било другаде. На места е доста дефицитна и трябва да използвате фенери, магически пръстени или заклинания, за да разпръснете мрака. Мисля, че жителите на града страдат от синдрома "тук е по-добре, щото си е вкъщи", и предпочитат да не обръщат внимание на дребните неприятности от сорта на жестоки владетели, амбициозни бивши богове, убийствени култове, орди възкръснали мъртвци, тайни армии гоблини в канализацията и прочие. Вместо това предпочитат да възклицават по адрес на светлината и да изглеждат доволни и щастливи. Аз обаче съм гост там, и (освен дето съм спасител на провинцията и пророк) не съм обвързан с глупав патриотизъм към мястото. Вероятно затова местните Сили предпочитат да ме използват, за да решават проблемите на града си (а покрай тях и своите)

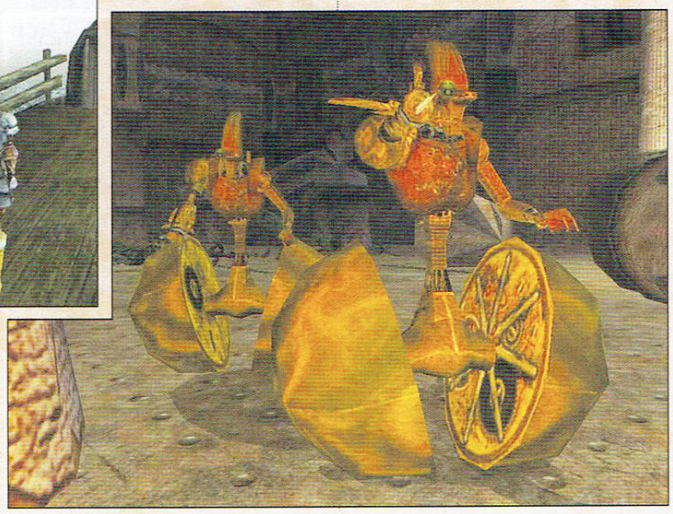
Нека ви разведа из последната част на култовата серия RPG-та The Elder Scrolls. Tribunal е добавка (add-on) към излезлия преди няколко месеца Morrowind, и предлага на пристрастените към играта възможността да облекчат състоянието си, като си инжектират ударна доза от няколко десетки нови часа наркотичен геймплей. На теория Tribunal вмъква в познатия ни свят просто още един град. На практика продължението е насочено изключително към хора, които са минали Morrowind от началото до края. Защо? Ами опитайте да се завъртите из Морнхолд (това е новият град) преди да имате 30-на нива зад гърба на героя си. Няма да ви трябва много време, за да се откажете. Просто се разходете из канализацията и картинката ще ви се изясни... А там далеч не е най-лошото място, на което ще попаднете. Направо страх ме хваща като си помисля какви ужаси се крият на няколко метра под (относително) мирните и слънчеви улици на столичния град. И започвам да се чудя какво ли се крие под асфалта на софийските булеварди... Обаче животът още не ми е омръзнал чак толкова, че да опитвам да проверявам.

Всичко започна с това как някой се опита да ме убие, докато спях. Не стига, че ме събуди по средата на един много приятен сън, ами имаше нахалството да се съпротивлява, докато го бях-тех с катаната по празната чутура! Разярен от това безобразие, тръгнах по света да търся какво е докарало въпросния (вече покоен) индивид до споменатото малоумие, и стъпка по стъпка разпитването ме докара до улиците на Морнхолд. Там объркването ми стана още по-пълно – явно никой не се впечатли от богоравната ми сила и същността ми на прероден спасител на света. Вместо това започнаха да ме използват като момче за поръчки – донеси това, намери онова, избий тия личове, спаси града от нашествието на досадните механични чудовища...

Рейтинг	8.0
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

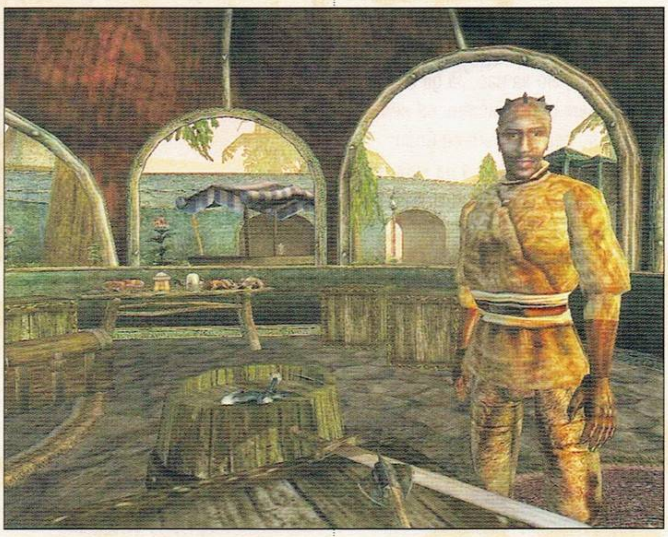
Производител: Bethesda Softworks
Разпространител: Bethesda Softworks
Жанр: Ролева игра
Сайт: www.elderscrolls.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Morrowind

На пръв поглед в Tribunal няма кой знае какви новости – графиката и звуците са си същите, интерфейсът е запазен, геймплеят е непроменен, в ИИ не се забелязват промени, няма разлики в уменията и магиите... Добавени са същества от нови раси (част от тях ще бъдат познати за феновете на TES: Arena и Daggerfall), както и териториите на самия Морнхолд. Обаче историята, която се заплита в града, е достойна да бъде продължение на събитията от предишните части. Започва с объркване и неяснота. Използват ви като пешка в игра, чиито правила не познавате. После обаче се налага да избирате на чия страна да застанете... И нещата започват малко по малко да се изясняват, докато в един момент пешката не се превръща в най-важната фигура на дъската.



На фона на всичко това изпъкват много детайли – в дизайна на нивата, в дребни случки, диалози, странични куестове, на които се натъкваме... Това е първата игра, в която успях да участвам в театрално представление. Или да бъда нападнат без предупреждение от рицар в бляскава броня, на когото малко преди това съм отказал да дам милостиня, защото е изглеждал като поредния просяк...

В интерфейса има само козметични промени. Малко е объркващо, че не можете да намерите Морнхолд на картата на острова, нито пък да видите някъде цялостен план на града (освен на хартиената карта, която идва в кутията на играта; обаче не мисля, че кой знае колко от вас ще се насладят на тази екстра). Добавен е клавиш за непрестанно придвижване напред – натискате го веднъж, и героят ви хуква като невидял. Вече ще можете да следите здравословното състояние на враговете си на малък индикатор долу вляво на екрана – много полезно, като се вземе предвид почти тоталната неуязвимост на част от неприятелите към някои типове щета. Добавена е опция за нагласяне на степента на трудност.



В техническо отношение има какво да се желае от новото заглавие на Bethesda – големите, изпълнени с реалистични подробности открити пространства в Морнхолд поставят предизвикателство и пред най-мощния хардуер. Освен това играта има проблеми със стабилността, затова не пропускайте да записвате напредъка си често.

Странно, но в момента не се сещам какво още да кажа за Tribunal, освен, че е интересна и определено ще допадне на тези, които са играли Morrowind. Като се вземе предвид колко малко време след оригинала излиза, не мисля, че бихме могли да очакваме нещо повече от нея. Красива, увлекателна и оригинална по свой начин, тя дава точно това, което би следвало да искаме от продължението на една чудесна игра – без да я променя, добавя още от това, което харесваме в нея.

София 1408, кв. "Иван Вазов" ул "Янко Забунов" бл. 28, вх.А, ет.3
тел. 953-16-16, тел/факс 953-34-33, www. comtradebg.com, e-mail comtrade@netel.bg

ИСКАШ ЪПГРЕЙД ?

Не е толкова трудно, колкото да прочетеш този текст...
Ела при нас и на добра цена старата барака ще се превърне отново в змей!

ComTrade 98

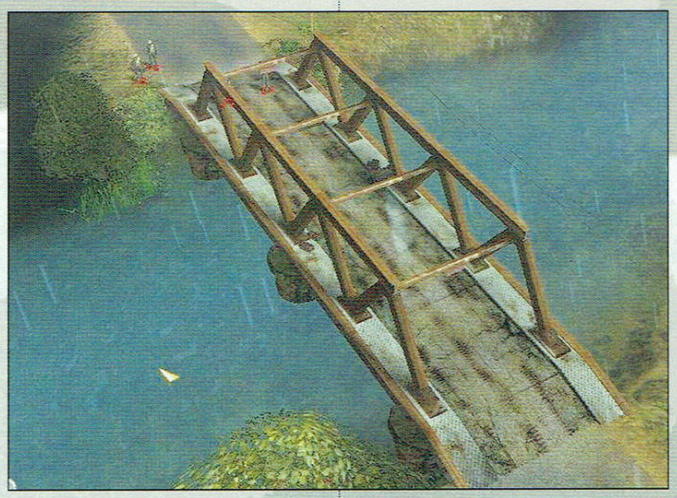
Донеси това списание в офиса и ще получиш отстъпка

Platoon

Автор: Irenicus

Не знам за вас, но аз като чуя Виетнам се сещам за комари, жега, малък отряд войници, придвижващ се бавно из джунглата в маскировъчни униформи, и не на последно място - притаени във влажните треволяци, папрати и прочее хлорофилна зеленилка виетконги с конусовидни шапки и смешни пижамки. Представа, изградена най-вече от филми като Platoon (познат у нас като „Взвод") и дозатвърдена преди няколко дни от играта Platoon - доколкото една изометрична, високо разположена камера, при която теренът долу изглежда почти плоск може да затвърди подобно нещо.

Бързам да отбележа за всички, които са гледали филма, че той няма нищо общо с едноименната игра.



СЮЖЕТ

Младият сержант Лайънсдейл е начело на малък взвод американски войници, свикани под величественото трицветно знаме и запратени да бранят насъщните американски интереси във... Виетнам. Какво толкова са имали да защитават американците там е тема за друг разговор. Така или иначе нашият герой се оказва сред влагата на джунглите, където го дебнат калшниците на виетнамците, минни полета и засади. Специално за нас, за да можем да станем съпричастни на неволите му, сержантът си води дневник, благодарение на който научаваме за мисиите и перипетиите му. Освен факта, че жена му го зарязва заради любовник обаче, не очаквайте някакви сюжетни чудеса.

Следвайки сержанта в мисиите ще ви се наложи да превземате и опазвате мостове, да ескортирате конвои из минни полета, да унищожавате и крадете ориза на врага (което беше тежък удар върху достойнството ми – все пак там съм да се бия, а не да се занимавам с кокошкарски диверсии), да спасявате изпаднали в беда братя по оръжие, да поддържате връзка с виетнамските контри и т.н.

ГЕЙМПЛЕЙ

Platoon е тактическа игра, в която – обикновено – с малък отряд от специализирани бойци трябва да изпълните определена мисия. Като основа на **геймплея** се явява ходенето по картата в търсене на верния път, както дебненето и пълзенето из храсталаците. Последното е доста реалистично пресъздадено, от гледна точка на физическите свойства на отделните терени. При задържане на мишката над даден терен за няколко секунди се появяват очертанията и характеристиките му. Така например джунглата дава +50% защита, войниците ви виждат на 18 метра, ако са прави и на 13 ако са залегнали, ако се движите по пътищата ще имате по-голяма видимост, но и защитата ви спада с -25%. Естествено в началото на почти всяка мисия сте захвърлени в центъра на местната магистрала, а навсякъде из храсталаците дебнат лошите виетнамски момчета. За да ги оправите, така де - да се разправите с тях, имате на разположение обикновенно между осем и двайсет войника, които са разделени в няколко...

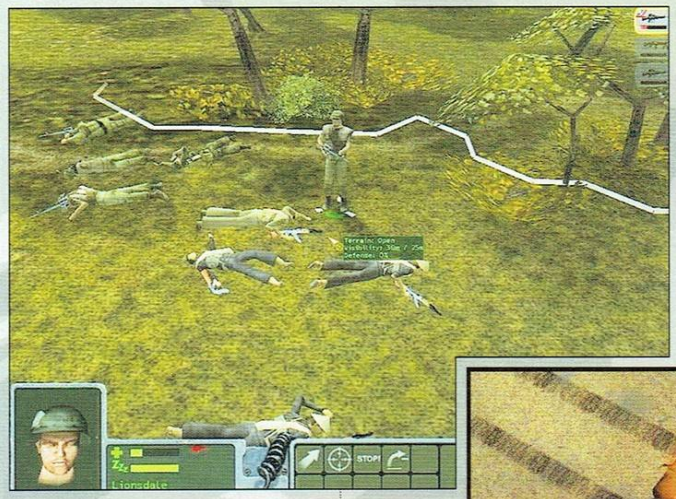
Рейтинг	6.9
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Strategy First
Разпространител: Strategy First
Жанр: Тактическа игра
Сайт: www.strategyfirst.com
PC: PIII 700, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 30 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Commandos

СПЕЦИАЛНОСТИ

Обикновенни кашици с М-16-ки. Принципно с такива разполагате по повечко. Аз поне ги изпълвам да обират боя, тоест – за пушечно месо. Тъй като само героят ви и свързаните по-тясно със сюжета персонажи трябва да оцелят, останалото може да се пожертва безпроблемно. Ето как игрите ни учат на хладен егоизъм, драги читатели – не давайте на родителите си да четат този параграф.

Картечари – въоръжени с М60-ки, които правят на костно



бръшно и парцали от месо всичко живо, към което запратят разкъсващите си стоманени зъби.

Базукари и гранатчици – лично аз предпочитам вторите, защото имат повече амуниции, а щетата която нанасят не е толкова важна, колкото факта, че събарят противника на земята

Сапьори – залагат, обезвреждат мини, хвърлят гранати

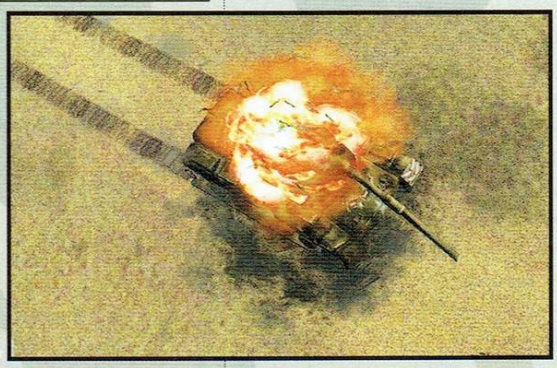
Снайперистите, ***БТР***-те и ***Танковете*** не се нуждаят от подробни обяснения.

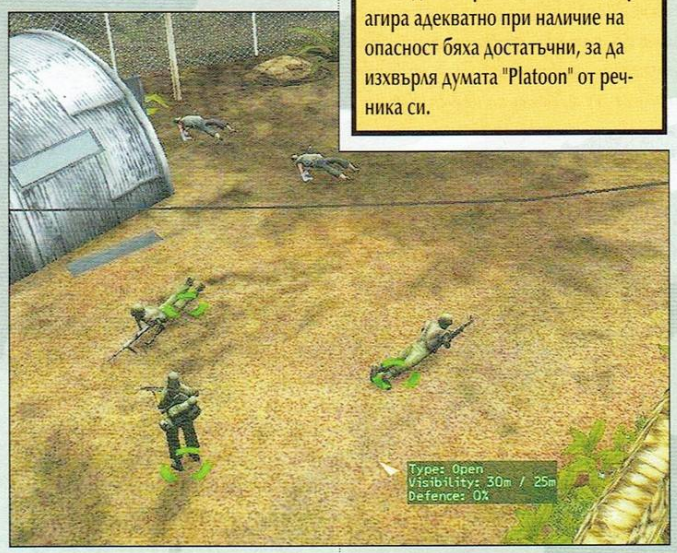
Най-обобщено казано специалностите дават възможност за прилагане на различни тактики по време на битка. Тук е мястото да спомена и наличните характеристики на подчинените ви, а те са две: кръв (здраве, жизненост) и издръжливост. Първата ще я пропусна, а втората се изразява в способността на войниците да тичат или пълзят продължително време, като размерът на оръжието, което носят си казва думата.

ГРАФИКА И ЗВУК

За звука няма какво много да се каже тъй като определено му липсва *разнообразие*. Мелодиите са само няколко и фактът, че са, нека ги наречем – приятни, едва ли ще ви помогнат да превъзмогнете гъделичкащото подсъзнанието ви раздразнение, което постепенно започва да набира мощ, под напора на монотонността и спокойствието, които излъчват. Най-неприятното е, че липсва дълбочина и сила на внушението при изпълнението на предсмъртните викове, както и звуковата еуфория, типична за съвременните игри по време на стрелба и когато взривявате нещо. На мен лично подобни несъвършенства ми развалят кефа и ме отдалечават от дълбокото съпреживяване с това, което се случва на екрана.

За сметка на това обаче върху графиката е поработено и крайният ефект, ако не прекалено красив, то поне е доста приятен за окото. При разделителна способност от 1024x768 и 16 битов цвят играта изглежда напълно прилично. Върховете на дърветата се полюшват леко от вятъра, а ако зуумнете ще забележите, че същото се отнася и за тревата. Движенията на войниците от взвода са пресъздадени правдоподобно. Това, което особено ми допадна беше начинът, по който бронетранспортьорът M113 поднася, когато спира. Не, че не съм виждал и по-добре анимирани игри, но все пак изненадата, че дизайнерите са изпипали чак дотам нещата беше много приятна.





ИЗКУСТВЕН ИНТЕЛЕКТ

Дойде време за неприятните новини. Икушавам се в тази графа да не пиша нищо. Не, че ИИ е слаб. Него просто го няма, нямало го е, няма да го има, не и в тази игра. Единиците ви се държат като подвижни мишени, не се сещат да се обърнат към врага, когато са нападнати отстрани, да открият огън, когато в обсега им се появи враг или пък – не дай си боже – да намерят прикритие. Подозирах, че виетнамците са много добри в прикриването, но тази игра ми доказа, колко съм грешал. Те, оказва се, имат необикновения талант да остават невидими за войниците ми, дори когато се намират под носа им. Затова всичко ще трябва да правите вие – лично да зададете команда по кого да стрелят и дали да залегнат. Виетнамците пък са разположени предварително по картата - обикновено притаени на най-удобните за засади места, или патрулиращи по пътищата. Общо взето с това се изчерпват и функциите им. Когато попаднете в полезрението им се включва скрипта и те се понасят към вас с изтрити мозъци. Можете да метнете гранатата точно в средата на групичката им и няма и да помислят да се разбягат встрани.

Изкуственият Интелект не само развали общото впечатление от играта, но съсипва и иначе доста добре замисления...

МУЛТИПЛЕЪР

Всеки си избира раса, разполага с лимит от определен брой „точки", с които да „закупува" различните видове войници и бронирана техника. После се мятате на някоя карта и започвате кютека. Всичко опира до правилен подбор на състава на отряда и находчивост да разположите и употребите пълноценно възможностите на отделните юнити.

Межовата игра сигурно би била доста забавна, но липсата на всякаква инициативност от страна на единиците прави управлението трудно и досадно.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Все пак Platoon е игра, която заслужава внимание. В нея са вложени добри идеи и след малко по-продължителна игра, когато се свикне с недостатъците ѝ е дори приятна. Липсата на възможност за запис по време на мисия допълнително изостря адреналина, а страха да не загубите някой от основните ви персонажи ще ви подтикне да играете обмислено и внимателно. Ако все пак зациклите някъде, винаги разполагате с възможността да коригирате трудността на играта (изразява се в промяна на издръжливостта на единиците и щетите, които нанасят на противника)

С други думи – за всички, които обичат този жанр и могат да преглътнат мудността в геймплея, нещо повече – спокойният ритъм им допада, Platoon е едно добро предложение.

Признавам си, аз не съм от тях, както и сами виждате от оценката.

Лично мнение

Dimensin

Тук би трябвало да има мнение на човек, който е поиграл играта достатъчно, за да си каже тежкото мнение. Обаче и малкото време, което прекарах пред монитора в отчаяни опити да победя Irenikus в детмач игра, определено ме отказаха да се заинтересувам сериозно от играта. Хвърлените усилия по селектирането на единиците и опитите ми да накарам поне някой да реагира адекватно при наличие на опасност бяха достатъчни, за да изхвърля думата "Platoon" от речника си.

workshop.headoff.com

Revolution

Автори: Guerrero&Master

Революция, дами и господа, революция - крещеше почти истерично малкото раздърпано човече. Беше студена утрин и на заснежената улица се мяркаха едва неколцина минувачи.

- Вижте най-новата ми стока - пресрещна майка с две деца човечето и изграчи задъхано - Революционна революция е това, Революция на революциите. Това е революция в хода на еволюцията...

- Какво точно продавате? - недоверчиво (забеляза ли си колко са недоверчиви случайните минувачи, дори когато ги запиташ за часа) го изгледа жената.

- Революция – долетя отговорът – На диск. С ръководство. И с голям плакат... хей ама накъде тръгнахте... Само за четиридесет долара ви я давам. Можете да играете през интернет с нея. Безплатно!

- Мерси - подхвърли ядно жената - за толкова пари работя седмица и половина.

Малкият дископродавач остана да гледа тъпо върховете на обувките си. "Нали утре е Коледа, хората са щастливи, време за подаръци е...", помисли си той, "Защо никой не купува? Та това е Революция! Правихме я почти два месеца именно заради този ден "

Денят мина в крещене, умоляване, уверяване, преувеличаване, уговаряне - със същия незавиден успех. През стиснатите устни на човечето неведнъж се процеждаха тихи, но злобни коментари по адрес на "тия тъпи крайни user-и" и на "скапаните журналисти, които плюят незаслужено". Късно вечерта, когато малкият дископродавач чакаше смирено участта на именитата си колежка в сферата на кибрителиям бизнес, със зверско занасяне спря един катранено черен микробус с надпис Activision от двете си страни. От тръбуха му изскочиха двама бабанковци и се надвесиха над притихналия от ужас пишман бизнесмен.

- Е, колко продаде? - избоботи единият и започна да си играе с шокова палка.

- Знаеш ли как боли на 140V - благо додаде вторият.

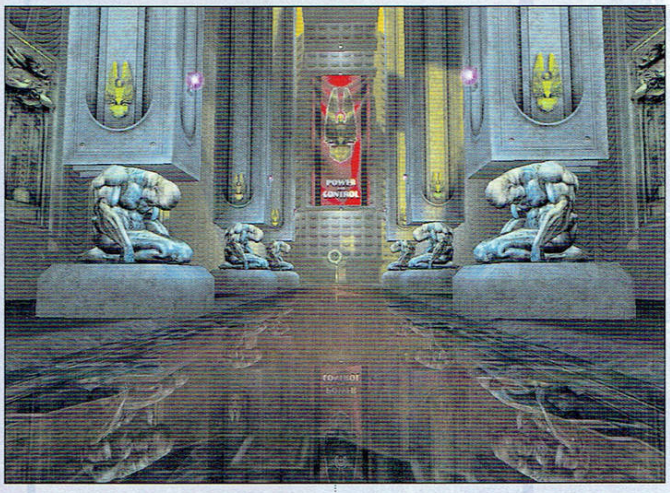
-Н-н-н-нищо... – изхриптя хипнотизиран малкият дископродавач.

Крясъците му постепенно се смесиха с трелите на хора пеещ "Тиха нощ, свята нощ" в близката църква...

Рейтинг	5.8
Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Fun Labs
Разпространител: Activision
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.funlabs.com
PC: PIII 600, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Ниска
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Half-Life

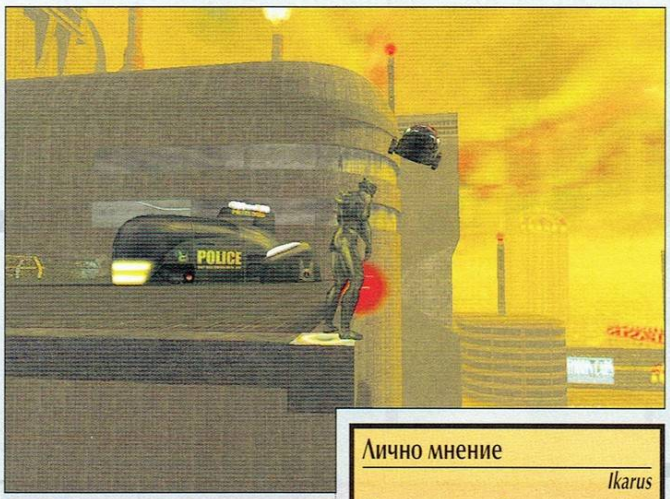
От редактора: Поради независещи от мен причини, огромният текст на многоуважаваните колеги, които – във вид на „открито писмо до Fun Labs – надълго и нашироко изливаха своя праведен (евентуално) гняв към разработчиците се наложи да бъде съкратен. Затова тази статия ще бъде преразказана. Моля, нека драгият читател не се стряска и да прости загубата на възхитителната гневна витиеватост, просмукана в оригиналния текст. Благодаря за вниманието.



Не ме гледай умно, о, програмисте, дизайнере, сценаристе – въобще, производителю от Fun Labs. Не след дълго на Activision ще им писне от отрицателните приходи и с голямо удоволствие ще те изстрелят на горе-описаната заснежена уличка. Да видиш лесно ли се продават такива игри. Тази истина прозрях след доста бласкане на първобитното ви отроче...

Така започва статията. В последващите редове колегите открито се възмущават от, както следва:

Плоският сценарий, който разказвал как главният герой получава работа в могъща, монополистична корпорация на длъжността... ***Внимание***... водопроводчик! Не след дълго с него (не с някой друг!) се свързала някаква напращяла бомбастична булка от... ***Внимание***... Съпротивлението. Прилагам цитат от забележката на колегите:*„...не се бъзикам, в играта на английски е Resistance...“.* С няколко думи – нашият човек започва да работи за Съпротивлението (ха-ха-ха, наистина не мога



да се сдържа), „лошите" го хващат, превръщат го в ултрамодерен и хиперунищожителен киборг и го пращат да разтреби „партизаните". Нашият избива що избива, ето че го хващат „добрите", промиват му мозъка и го връщат с обратна разписка към подателите. След което не само историята, но и играта като цяло зацикляла около избиването, и избиването, и избиването, само дето всъщност...

Екшънът, който – освен в единственото ниво, което било що годе достатъчно населено, за да оприличи Revolution като 3D екшън, а не като 3D куест и съдържало в себе си цели 5 года – бил меко казано Оскъден! А годовете твърде лесни за избиване...

Графиката, която все пак заслужавала похвала. Примерно отраженията били яки, огледалния под – размазващ, същото важало и за био-механичния костюм на нашето момче. Добра оценка благосклонно се дава и на интериора, съчетаващ *„мрачни готически мотиви с неона и полимерите на бъдещето"* – ех, хубаво е казано, по дяволите – пишат тез момчета като поискат, ей! И после се почва с критиката – твърде много отражения, твърде огледално, полирано, изкуствено. Графиката била *„средностатистически мишмаш от грозни модели, едва мърдаща вода представена от еднаединствена мръсно сива текстура, кръв която не оставя следи, статичност на средата и т.н."* По-нататък многострадалните колеги продължават да хленчат, че лампите и стъклата не се чупели, че клипингът бил бъгав и от стените стърчали краката на току-що застреляните птеродактили...

Изкуственият интелект... Тук критичността на тандема извива в кресчендо. Следва конкретен пример: *„Представи си ситуация, при която нахълтвам в пазена от трима зона. Вместо да започнат да ме стрелят, копоите продължават да се взират глуповато във въображаема точка над рамката на вратата. Застрелях средния. Другарите му и пет пари не дадоха за полепналата кръв по обувките им. Застрелях втори. Не последва отговор. Ядосах се. Третият изстрел беше с гранатомета. Взривната вълна помести последния оцелял и той найпосле зацепи, че е време за малко екшън."* На средна трудност всички гадове умирали от един-два изстрела. Като за капак били рехаво разположени из нивата...

Левъл дизайнът бил еднообразен. В началото огромните пространства в сградите, свръхбързите асансьори и на пръв поглед разчупеността предизвиквали желание да си вълк, за да виеш срещу луната от кеф, но после идвала жестоката истина. Те всъщност прикривали липсата на ясна дизайнерска концепция. *„Кажете ми какъв е кефа на човек да обикаля през едни и същи коридорчета, да слуша свистенето при отваряне на едни и същи врати, а в очите му да се набиват едни и същи гледки..."* Кофти е, признавам!

Оръжията – опряхме и до тях. Не били никак лоши, но на практика безполезни в голямата си част, защото в играта нямало какво да предизвика употребата им. Абе, питам се, ами ако играта принципно е насочена към Мултиплеър? Че тя, в такъв случай, има далеч по-добър сингъл от Quake 3 и UT, които нямаха никакъв. Отговори на този въпрос не получих от статията на колегите. Но получих описанието на няколко от самите оръжия: електрическа резачка, електрически камшик, лазерен снайпер, гранатомет, ракетомет, огнехвърлачка, помпа, арбалет. Оръжията имали и алтернативен режим на действие, например арбалета изстрелвал малка всепробиваща стреличка, в края на която има въже, благодарение на което можеш да се катериш по отвесни стени или да изминаваш дълги разстояния - от сграда на сграда. Помпата била с фенерче, ръчният лазер имал лазерен мерник, и всякакви други чудесии, с които да си разнообразяваш отегчителните разходки из пустите коридори...

„С течение на времето муициите ти се възстановяват заедно със health-а и бронята, така че ако намериш нещо интересно за пуцане - пуцай колкото ти душа иска.

Тук пък статията свършва. Остана да предоставя думата на авторите ѝ за заключителните думи, които те – естествено – ще напишат в единствено число. Да, така е, не си единствен забелязал аномалията как двамина пишат като един. Не, нямам нито отговор, нито диагноза за този феномен. Честно да си кажа, страх ме е и да го потърся...

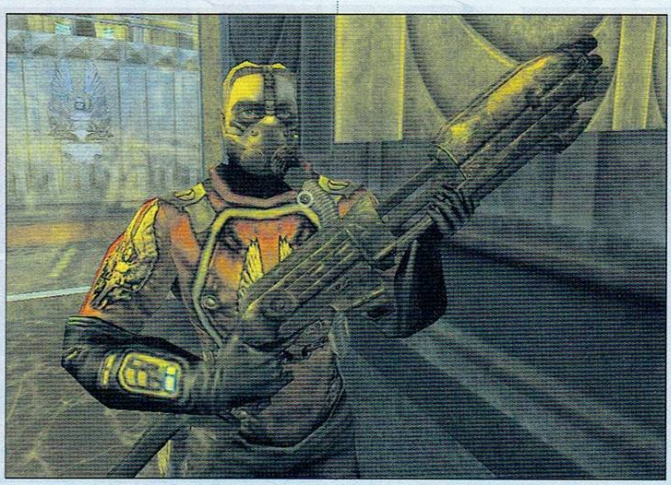
Fun Labs не са вложили и частица ентусиазъм. Аз ли да им я дам? Игра не се прави по този начин. В нея няма омраза, няма страх, няма забавление и смях, няма чувства. Никакви. Само едно море от отегчение и безразличие...

Лично мнение

Ikarus

Какво да кажа... Странна игра. Появи се ни в клин, ни в ръкав, като от нищото. За рекламата не бе похарчен и цент. Игра, която не претендира за нищо. Може би и затова не е редно да бъде съдена жестоко?

Лично на мен играта ми хареса. Няма да умра, че съм я изграл. Напротив. Колегите са поизредили недостатъците, макар и леко преувеличени тук-там. Да ИИ не блести с нищо особено, но за сметка на това това е първата игра, в която видях противник адекватно да се отмества в страни от пътя на куршумите и снарядите. Авторите явно доста са поиграли Deus и Half-Life и са се опитали да уловят част от заряда, които тези заглавия носеха. Още самото начало и първите оръжия те карат да се чувстваш като в Half-а. Футуристичните елементи, комбинирани с интериорна готика и чудесните текстури успяват да създадат мрачната атмосфера на едно песимистично близко бъдеще. Ей богу, никъде не пишеше каква графична платформа използва играта, на ако е силно модифициран Half-Life енджин, както ми се струва, тези пичове - дизайнерите, са направили чудеса. Моделите на оръжията са изввввнредно добри! При тях се усеща школата на Half, а заемките от Deus Ex се изразяват с използването на различни видове муниции и допълнителни приставки и режими на стрелба, който могат да бъдат активирани. Враговете наистина не са достатъчно, но ако на някой му се виждат лесни за преодоляване на ниска и средна трудност нека се пробва на максимална - там е истината в тази игра. Единственото, за което съжалявам е, че не успяхме да я пробваме в мрежа, току виж именно той се оказал скритата лимонка...



workshop.headoff.com

Robin Hood
The Legend of Sherwood

Автор: Don Peppino

Робин Худ е поредният образ, взет от народното самосъзнание, промит, зализан и изкривен за нуждите на развлекателната индустрия. Хитър поглед, външен вид на професионален сваляч и мошеник, боен стил, смърдящ от излишна показност, пълен до ушите с плоски лафове, достойни за всеки треторазряден холивудски екшън и освен това един учтив - подробно се осведомява за състоянието на топките си преди да ги почеше - това е Робин Худ от едноименната игра на Spellbound. Още във встъпителното филмче Робин успява да пародира с образа си на благородник, по особено очарователен и романтичен начин, граничещ с глупост. Набива лошите, пуска началника им да си ходи и дава парите на бедните селяни.

Защо подхождам така агресивно към играта? С негативизъм? Абе не е така и по-нататък, в статията, ще се разбере. Проблемът е в така наречената целева аудитория. Когато имам пред себе си игра със сериозен потенциал, прицелена в геймъри под 12 години се чувствам едва ли не кръвно обиден. Защото, за да е достъпна за малолетната аудитория една игра, то нивото ѝ неминуемо трябва да бъде редуцирано, а теми като секс, насилие, опиати, незензуриран език – се превръщат табу. (Колега, не са виновни дечицата, че са малки, а ти, че си дърт – бел. ред.) Именно затова, след въпросното нападение на Робин, на следващия ден селото не бива окупирано, запалено, сринато, мъжете избити или натикани в тъмници, а жените изнасилени. Както логично би се случило в действителност.

Но да оставим това.

След излизането на „командосите" сигурно у никого не е останало съмнение, че това е най-красивата 2D игра. Запознайте се с новия носител на тази титла – Robin Hood: The Legend of Sherwood.

Мога спокойно да твърдя, че това е най-детайлно изпипаната 2D графика, която съм виждал.

Играта е носител на неповторима средновековна атмосфера. Като започнете от прасетата, въргалящи се в локвите; минете през жабунясалите блата и празнично наредените трапези във величествените замъци; и стигнете до рядката мъглица, през която едва прозират неясните очертания на съседните владения, отдалечени на много-милипът-пеша, в които сте „гастролирали" с дружината.

Кой е Робин Худ? Благородник, установил, че след завръщането си от Кръстоносните походи в родна Британия вече не е нито богат, нито пък властта е в ръцете на Ричард Лъвското сърце. Новият узурпатор, принц Джон е подложил народа на непосилни данъци и тормоз. Като същ Индже и Чавдар войвода Робин минава в нелегалност и организира съпротивително движение с главен щаб нейде из дебрите на Шеруудската гора.

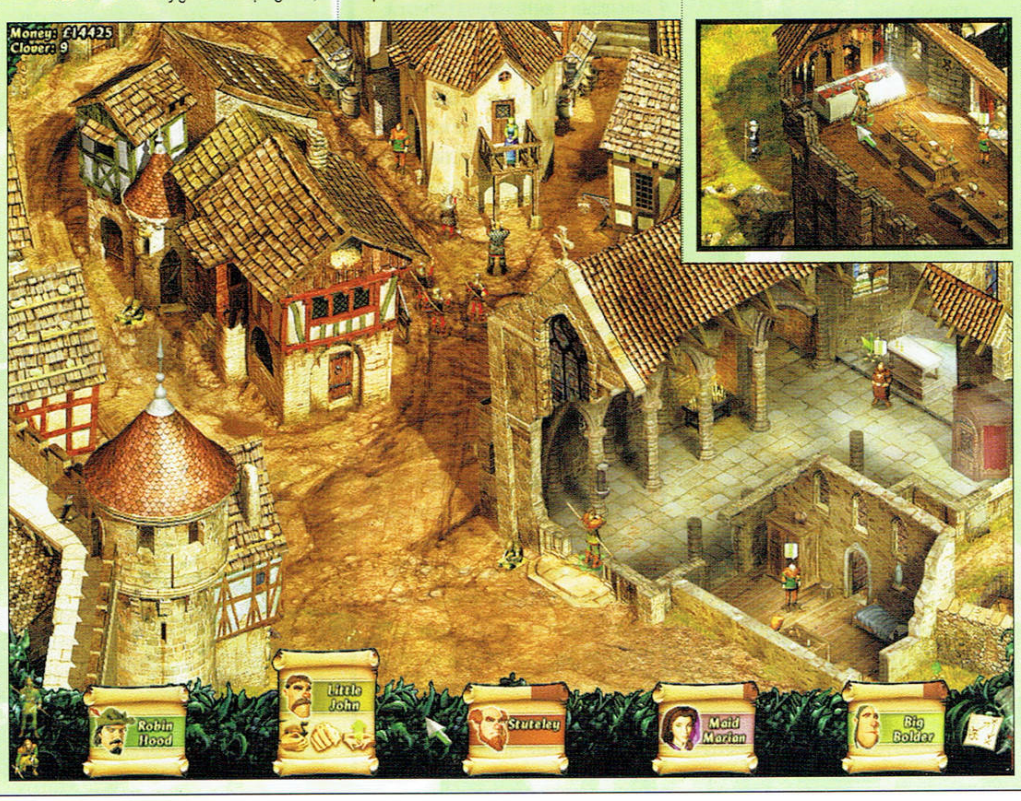
Асоциацията с Commandos няколко реда по-горе не беше случайна. RH:TLOS също принадлежи към ***жанра на тактическите игри***. По подобие на Desperados към тактическия елемент е добавен и ролеви.

За разлика от класическите РПГ-та тук единствените показатели, които можете да променяте са уменията за боравене с меч и лък.

Рейтинг 9.1

Графика	■■■■■■■■■■
Звук	■■■■■■■■■□
Геймплей	■■■■■■■■■□
Изкуствен Интелект	■■■■■■■■■■
Мултиплейър	■■■■■■■■■■

Производител: SpellBound
Разпространител: Wanadoo
Жанр: Тактическа игра
Сайт: www.wanadoo.com
PC: PIII 600, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Средна
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 1 час
Масовост: Средна
Прилича на: Desperados

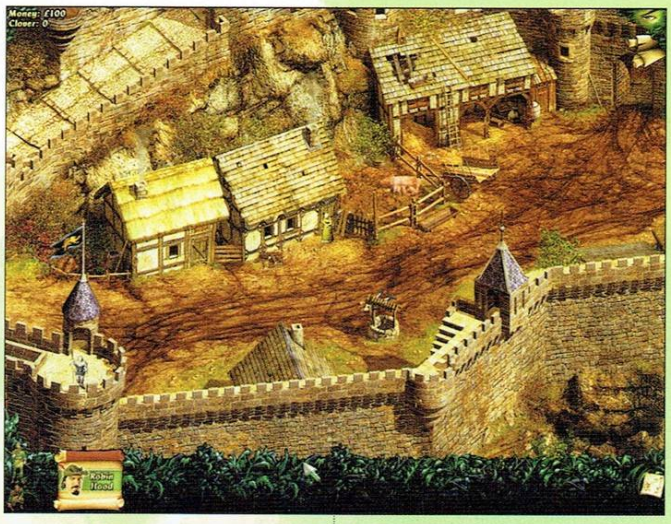


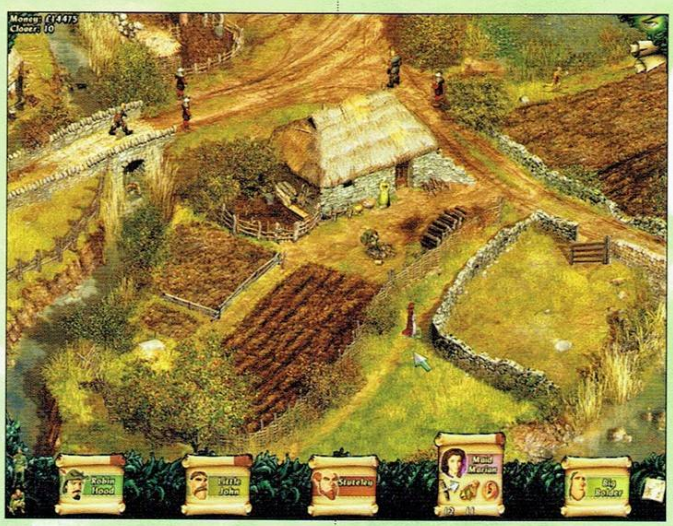
В играта има 4 великолепно изпипани замъка, а мисиите са много и ще ви се наложи - водени от добре замислената история - да ги навестявате по няколко пъти. Но дизайнерите умно са предвидили това да става по различно време на денонощието и при различни атмосферни условия, за да не ви е скучно. След всяка успешна мисия се води статистика за това колко души сте убили и на колко сте пощадили живота. Зашеметяването и завързването на противниците се поощрява, като към партито ви се присъединяват нови персонажи, дублиращи старите. Те имат много интересно предназначение – можете да ги оставите в стана си, където да тренират, подобрявайки уменията си за боравене с оръжие в очакване един ден да ги призовете на мястото на титулярите, или да се включат в производството на целебни билки или амуниции и храна, които са жизнено важни за основната ви група. За съжаление тук не е минало без недомислици - моят Робин, например, в редките моменти, когато го оставях да потренира (повечето мисии изискват присъствието му) упорито отказваше да вдигне ниво. Каква е тая криворазбрана дискриминация, питам аз – за другите може, за шефа не може. Хм...

Но пък хубав момент беше, когато един страж видя нагруханото яко копеле (главния ми бияч) да идва към него и търти да бяга крещейки „Тоя е твърде силен".

Между основните мисии (обикновено са свързани с вълуването в една от 4-те крепости) имате и междинни, от които основно си набавяте пари.

Играта, както стана модерно напоследък, може да се играе по два начина: или избивате всичко наред, или щадите живота на противника, като го удряте до безсъзнание и го завързвате с въжета. Има различни тактики да обезвреждате стражата: 1. Директен - взимате бияча с бухалката и зашеметявате наред, а спецът по мрежите връзва труповете след него или хвърляте мрежа върху група стражи; 2. Индиректен - някои врагове са много силни и е необходимо да ги залъжете с един герой а другия да млати в гръб с ръка по главата или да пуснете торба с жълтици до стражата и да се забавлявате.





Но и тук можете да ударите на камък - ако с войниците има сержант, той ги разтървава 3. Кървав - труден за овладяване, но прост, бърз и ефективен - няма опасност някой от стражите случайно да влезе в къщата, където има завързани около 30 негови колеги и да ги развърже. Освен това този метод е около два до три пъти по-бърз от другите два, но пък също така бързо оставате без пари и „амуниции". Както виждате, имаме един великолепно балансиран геймплей - няма 100% ефективен метод на поведение и все пак имате доволно голям избор от действия. Така, до края на играта вие научавате да използвате ефективно поне половината от поверените ви типове герои.

Тъй като „Робин Худ", както казахме по-горе е пряк наследник на „Десперадос", той носи добрите черти на геймплея му: 1. За да извършиш едно цялостно действие имаш нужда от един или повече помощници и за улеснение можеш да зададеш на всички участници предварителни действия, които се изпълняват по твоя команда; 2. Всеки герой има свои специфични хитри прийоми за обезвреждане на противниците, което кара играча да изучи внимателно техниките на всеки един и да ги комбинира. Има и нововъведения. Например уникалният начин, по който ръководите дуелирането - чрез влачене на мишката по определен начин можете да нанесете различни удари и да блокирате такива. Това може би е най-свежия момент от играта, защото битките зависят не толкова от статистиките на героите, а от умението ви да се дуелирате (е, ролевите любители на статистиките и показателите може би ще мрънкат, но мен ме кефи). Друго точно попадение в играта са просяците. Те ви подсказват разни места, важни хора и събития срещу определена сума.

Обърнато е внимание на гражданите, които се мотаят из града. Бедните ви се възхищават а богатите ви портят на стражата. Интересното е, че винаги отиват до най близкия „годен" за действия страж. От някои граждани ще взимате допълнителни куестове, които ви носят бонуси за възкресяване (във вид на малки четирилистни детелини).

До средата на играта ще събирате пари и няма да има къде да ги изхарчите. От този момент нататък всичко добива съвсем различен смисъл. Започва мащабна стратегическа битка за превземането на четирите крепости за, които споменах. Ако има настъпление към някоя от крепостите действието се развива на малка карта. Там трудността скача до небесата. Битките за замъка са друго нещо: има хора, които ви помагат и не е толкова страшно. Идеята е да завземете определен брой важни точки от бойното поле за да отблъснете настъплението или да спасите замъка. Можете да си „купите" част от въпросните точки (но това е докато все още имате пари) или да ги разменяте с някои от хората от бандата. Ако нямате пари или хора за харчене ще трябва да играете. Само да не дава господ да изпуснете замък: връщането му ви излиза солено.

С напредването на вашите сили се развива и историята на Робин от Локсли. Най накрая следва и логичния за случая хепиенд. Въпреки сладникаво-оптимистичната нишка в играта това е един продукт достоен за уважение. И ако си мислите, че екипа на Spellbound няма потенциал за една наистина сериозна игра за хардкор геймъри - жестоко се лъжете. Тъжната истина е, че докато банкерите дават такт на музиката ще гледаме сериозни идеи облечени в смешни детски дрешки. И все пак онова детенце там близалка ли държи или кървав бръснач, че нещо не мога да фокусирам?

worlshop.headoff.com

New World Order

Автор: Black Wizard

"...Телата лежаха в краката ми като парцалени кукли, разкъсани от непослушно дете. Това не ми правеше впечатление. Вече не. Смъртта не пробуждаше трепет. Помня как приятелят, когото обичах повече от брат издъхна пред очите ми. А аз не можех да направя друго, освен безпомощно да наблюдавам как светлината догаря в очите му. Но това беше отдавна - преди цял един живот...

Прибрах все още димящия Glock в кобура. Миризмата на барут се смесваше с тази на кръвта. Усмихнах се на иронията в мислите си. Аз бях Господар на живота, защото сеех смърт.

Избих ги... всичките... не можеше да има пощада, те го знаеха не по-зле от мен. В момента, в който бяха встъпили в редовете на Синдиката, нашите съдби се бяха преплели. От кръстопътя на срещата живи можеха да си тръгнат или те или аз. От една страна те - ренегати, хора отхвърлили системата, която бе вложила милиони в тях, бивши командоси, зелени барети, корумпирани агенти на ЦРУ, а от другата аз, тяхната противоположност, човек на когото системата плаща, за да премахва ги премахва, и може да бъде пожертван "

Зривове, кръв, разкъсани тела... някои от вас ще си кажат: "Това го гледаме всеки ден! Дай нещо ново." Е, съжалявам, колкото и да ми се иска, не мога. Има игри и игри, някои от тях влизат в историята, други отиват в графата „на кино" (или на майната си, по избор), въпросът е: "Достатъчно ли е да смениш външния вид, за да те уважават?". Ето и отговора:

New World Order може да бъде определен като поредната антитеристична игра, в която добрите спасяват света от лошите, които пък от своя страна, държат да бъдат новина номер едно по CNN. Нали се сещате, стрелба по противници, обезвреждане на бомби, спасяване на заложници. Изглежда подобни заглавия се множат по-бързо от сексуално освободените хипита през 60'те. Логичен е въпросът: "За добро ли е?". В повечето случаи - не. Най-вече защото не предлагат кой знае какви нововъведения. През последната година единствено Global Ops, Mobile Forces и America's Army внесоха някои нови елементи. А по отношение на качествен multiplayer, едва няколко успяха да доближат славата на Counter-strike и Quake 3.

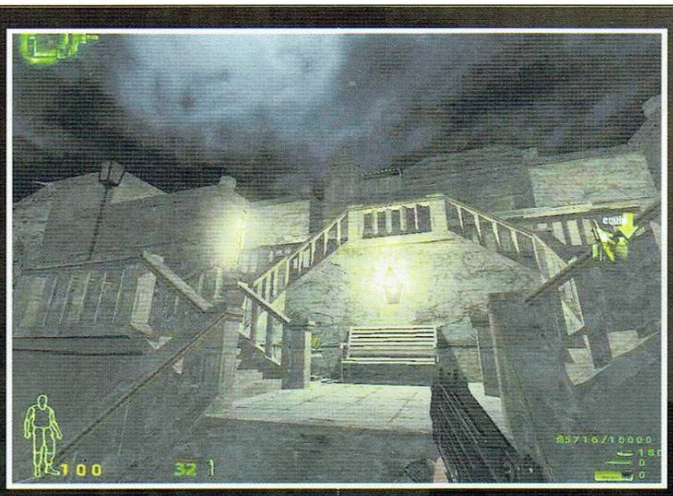
Рейтинг 6.2

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Termite Games
Разпространител: Project 3 Interactive
Жанр: Екшън от първо лице
Сайт: www.project3interactive.com
PC: PIII 700, 256MB RAM, 32MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Counter-Strike

История

Не се хабете да очаквате някакво интро. Фабулата ще ви бъде поднесена под формата на брифинги в началото на всяка мисия, от които ще ви стане ясно, че **New World Order** притежава стандартната за този тип игри линейност. Действието ни пренася в недалечното бъдеще, в което терористичните организации са по-силни от всякога, а най-могъщата от тях - **The Syndicate** – си е поставила за цел дестабилизация в световен мащаб, посредством саботажи, отвличания, терористични актове. Играчът влиза под кожата на **John Dobbs**, бивш "тюлен", понастоящем част от **GAT** (**Global Assault Team**) – организация, създадена, за да се противопостави на световния тероризъм. Хубавото е, че имате възможността да действате, както ви е угодно и по свой вкус. В общия случай това означава да се втурнете с главата напред сред бараж от куршуми, и с много агресия и малко изобретателност да свършите каквото трябва. Иначе казано – както е нормално за игра, ориентирана към мултиплейър – историята не можа да ме накара нито за секунда да се почувствам част от събитията.



Всичко останало

Макар да се води **team based shooter**, в single режима, няма да откриете и помен от съотборници – изправени сте напълно сами срещу врага, който от своя страна е трудничък за унищожение. Имате избор между различни видове оръжия, като – Desert Eagle, Glock 7, Spas 12, Mini Uzi, AK74, M16, M4SD, MP5NAVY и т.н. Моделите им изглеждат наистина страхотно и усещането за реализъм при стрелба е уникално. Гилзите чаткат по пода, по-мощните от оръжията спокойно правят дупка в стената, така че идеята да се криете зад някой кашон или дървена врата никак не е добра. Интерфейсът, който ви показва различните възможности за закупуване на оръжия и амуниции е опростен до краен предел, така че да ви отнеме минимум време да направите своя избор. Тъй като има лимит за товара, който можете да носите той се свежда до две оръжия: един пистолет и автомат или пушка.

Има няколко неща, които ми направиха впечатление – на първо място това, че ако ви свършат амунициите, можете да се наведете и да си целунете задника за сбогом, защото… нямате нож, нито поне един кози крак, абе една тръба да бяха сложили! Можете да си вземете оръжие единствено от врага, а той - както ще разберете след малко - хич не е лесен за убеждаване. Второто нещо – бронята. Не можете да я купувате, но я имате в началото на всяка мисия. За нещастие се оказва ненужна, тъй като за противника хич не представлява проблем да ви прати с два куршума обратно в главното меню, дори да сте се опаковали като мумия. Тъжно, наистина тъжно…

Рекламата на **P3 Interactive** гласи: *„Изкуствен интелект, какъвто не сте виждали досега!“*. Виждали сме! Първите ботове за Counter-strike бяха с интелекта на Айнщайн, в сравнение с този на терористите от **NWO**. Действията им се свеждат до това, когато ви усетят да се опитат да ви заобиколят. Дотук добре, но цялата идея рухва в ограничено пространство - стая или тунел. Противникът се засуетява, започва да обикаля в кръг, като обезумял, за да се забие накрая в някой ъгъл, а вие да му пръснете главата от упор. За сметка на това терорягите биха накарали и най-големия чийтър да си посипе главата с пепел. Такава точност не съм виждал от **Rainbow Six** насам.

С уговорката, че това не е достатъчно, за да се изкупят недостатъците, признавам с ръка на сърцето, че по отношение на графиката и звука играта заслужава плюсче. Смъртните анимации са невероятни. Има „зони на поражение“, така че когато вкарате един пълнител в някой от противниците, той започва да се тресе като пача, докато се свлича най-сърцераздирателно на земята. Нивата, скиновете и всичко, което се сетите, е изпипано добре. Обстановката е мрачна, почти през цялото време се действа на тъмно, а светлините, текстурите и отблясъците на оръжията са едно от нещата, които си заслужава да се видят. Звуците от оръжията са страхотни, доколкото мога да преценя – отговарят доста точно на образците от реалния живот.

Мултиплейър

Имате избор между стандартните видове deathmatch или cooperative, където заедно със своите съотборници можете да изиграете всички мисии, но ви препоръчвам да не го опитвате докато не качите patch за играта. Споменах ли, че инсталацията е 1.4 Gb? А какво ще кажете ако разберете, че 12-те карти са *само* около 1.2 Gb? Всяка една е с големина приблизително 100 Mb, така ще ви трябват здрави нерви и стабилна връзка, за да си свалите нови карти от нет-а. Бъговете дори не искам да ги коментирам. Ще кажа единствено, че вече ми писна от недоизпипани игри. В тази връзка сериозно се замислям да окача вече кубинките и камуфлажа на стената, макар една искрица надежда да ме кара да гледам напред. Към Counter Strike: Condition Zero. А вие?

„…Летяхме над океана, а изгревът хвърляше огнени отблясъци по повърхността на пилотската кабина. Още една успешна мисия, още една резка на приклада на верния MP5, още едно напомняне, че съм жив…“

Лично мнение

Black Wizard

NWO можеше да се превърне в наистина грандиозно събитие, ако някой си беше догледал работата докрай. В сегашния си вид тя е поскоро за рубриката „От Крак на Крак“. Въпреки излезлият наскоро Patch, който се справя с по-голямата част от бъговете, играта все още си тежи, а това определено е добра причина никога да не се превърне в хит по залите.

workshop.headoff.com

Shadow of Destiny

Автор: Chappy

Здравей. Радвам се да те видя. Ти си мъртъв.

Точно така, ти същият, който преди няколко изминали секунди държеше това списание отворено и се взираше в красивите картинки, преди на прочетеш заглавието и да отправиш поглед към първия ред. Мъртъв си. Убит. *Как?* Мъртъв си. Нима има значение? *Защо?* Мъртъв си. Нима се нуждаеш от отговор?

Какво би сторил ако можеше да се върнеш един час назад във времето? Би ли стоял нащрек всяка изминала минута, отброявайки секундите до мига, в който тялото ти ще се строполи безжизнено? Би ли купил отново списанието, ако то е причината за твоята гибел? Би ли се опитал да предотвратиш това, скривайки се сред тълпите в решителния час? А може би,... може би ще потърсиш убиеца сам, с нож в ръка? Какво ако го откриеш? За колко ще отложиш Съдбата си? Може би ще спечелиш малко време. Има ли смисъл? Не, не мисля. Ще ти дам този час, дочети си спокойно. Когато затвориш списанието ще паднеш бездиханен, а смачканите страници ще прогизнат с кръвта ти. *Защо?* Нима се нуждаеш от отговор? *Как?* Нима има значение?

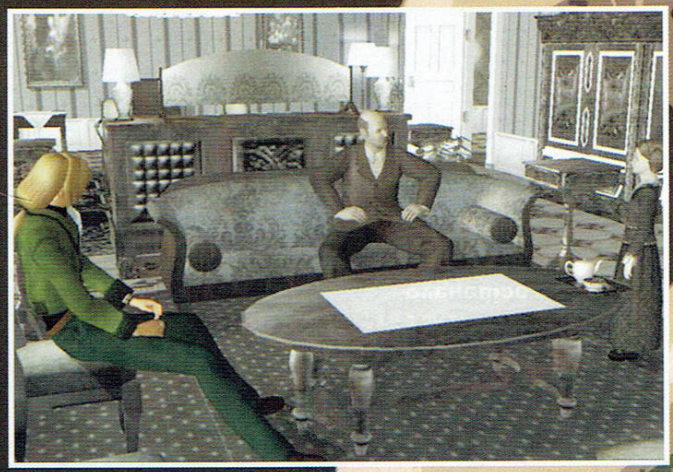
Сянката на Съдбата е надвиснала над всеки от нас. Възползвай се от оставащото ти време. Само в това има смисъл...

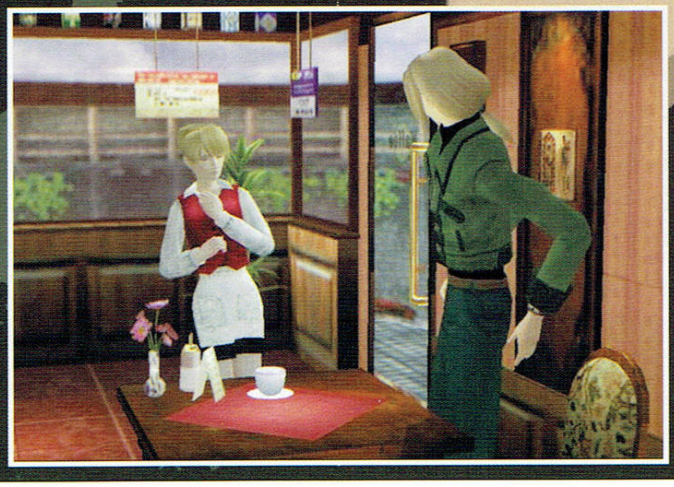
Рядко се случва да изпитам недостиг на думи, в опит да опиша постиженията на създателите на дадена игра. Разтърсваща история, невероятен съспенс, прекрасна графика, зашеметяващ трилър, сензационна развръзка, уникални движения... все думи, бедни на смисъл, когато трябва да изразят чувствата, обзели ме, докато играех Shadow of Destiny. Думи, покварени от комерсиалната бездушност, властваща в обществото, в което сме принудени да ги използваме – донякъде безцелно. Но ще ми се наложи, дори и само, за да привлека вниманието ви. Защото как бих могъл да нарека една игра „великолепна" ако преди месеци съм наричал така някоя друга, незаслужаваща дори да се сравнява с шедьовъра на Konami? Ще чувствам проказата на лицемерието всеки път, когато определя някое заглавие като „страхотно", а то е неспособно да мери ръст с изяществото на словото, което срещнах в тази игра. Но такава е съдбата на всеки рецензент. Сянката й пада върху нас и ни обрича да сме грешни. Защото сме просто хора - които рядко имат способността да надмогнат собствените си ограничения. Защото, колкото и да ни се иска, не можем да се върнем няколко месеца назад и да свалим оценките на всички онези игри, които вече не го заслужават...

Рейтинг 7.9

Графика	
Звук	
Геймплей	
Изкуствен Интелект	
Мултиплейър	

Производител: Konami
Разпространител: Konami
Жанр: Куест
Сайт: www.konami.com
PC: PIII 500, 128MB RAM, 16MB 3D Video
Брой дискове: 1
Сложност: Ниска
Ценност за жанра: Средна
Време за усвояване: 10 минути
Масовост: Ниска
Прилича на: Final Fantasy





Shadow of Destiny е конзолен интерактивен филм!

Зад определението „интерактивен филм" се крие игра, най-често приключение - с или без екшън елементи – в която по-голямата част от времето се гледа предварително режисиран филм, а от време на време ви се дава възможност да промените събитията и/или да решите някоя загадка. Това е един зареден с потенциал жанр, който досега почти никой не прие на сериозно. Всъщност PC игрите, позволили си да се нарекат „интерактивен филм", често са само предлог да се пробутат няколко часа аматьорска мултимедия на цена от петдесетина долара. За разлика от проамериканският PC пазар обаче,

при конзолите нещата стоят на различна основа. За Playstation 2 се създават годишно немалко количество интерактивни филми, голяма част от които не излизат от границите на вътрешния японски пазар. Става дума обикновено за манга заглавия в типичния anime графичен стил, които могат да се

похвалят с класическият за жанра невероятен сюжет, сложен и изключително емоционален стил на повествование и не на последно място прекрасна графика. Това е един друг свят, бе казал един мой приятел, който наскоро се завърна от страната на изгряващото слънце, и този свят все още пази своите ценности. Думи, в които повярвах, когато имах честта да се сблъскам с PC конверсията на Shadow of Destiny, която е един сред хитовете на Konami за PS2.

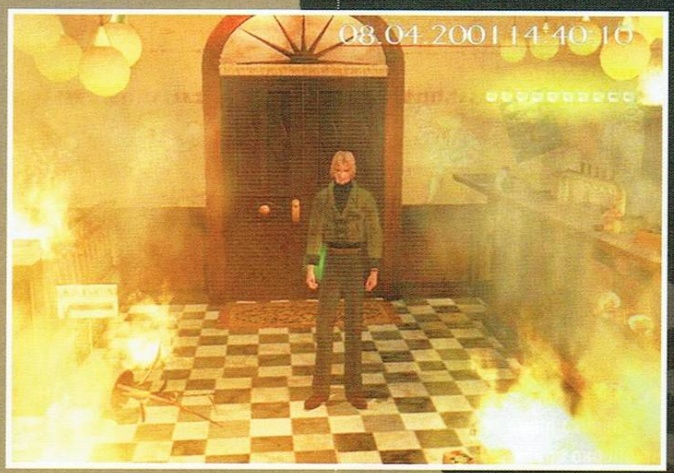
Но обратно на темата. В Shadow of Destiny съотношението между клипове (в случая - рендирани в реално време) и игра е около 85:15. Може дори да се каже, че петнадесетте процента игра служат единствено за спойка между отделните клипчета, някои от които са доста продължителни. Може да ви звучи шокиращо и отблъскващо, но като се има в предвид великолепието на самите клипчета, не е трудно човек да приеме факта, че има игра, в която гледането е по-приятно от играта. Самото „играене" представлява типичен триизмерен куест от трето лице. Като казвам куест, имам предвид наистина куест, а не екшън-приключение. Главният герой не умее да се бие и нито в един момент няма да попаднете в ситуация изискваща битка. Всичко опира предимно до логика (няма да издам защо!), събиране на предмети и... следване на хилядите подсказки, които разбиват всякакви илюзии, че за да се играе Shadow of Death се изисква особен интелект. Просто ви се казва какво трябва да направите и вие го правите, след което следват нови клипчета за гледане. Има и изключения - на места загадките са без каквито и да е подсказки, като трудността им изведнъж нараства и това може да доведе до няколко преигравания, но никога до забиване и тъпчене на едно място. Резултатът – елементарна игра, която само от време на време изисква мислене.

Не бързайте да се изпълвате с критична неприязън към играта, на базата на досега казаното. Ще ви помоля за още малко търпение. Вижте... ще ви го кажа в едно изречение: тази игра има най-невероятния сюжет, създаван някога и описан по-долу, най-изящната (и все пак противоречива) графика правена някога и описана още по-долу и малка купчина с неприятно мирисещи бъгове, като съм оставил за най-накрая.

Сюжетът на Shadow of Destiny е болезнено ОРИГИНАЛЕН.

Удивително сложен, изпълнен с неочаквани обрати и дребни наглед детайли, изплитащи мрежа от сложни събития, които ще поставят под въпрос дедуктивните ви умения. Историята на Айк, който се бори срещу отредената му смърт, избягвайки я с неистови усилия на всеки ъгъл, за да открие накрая, че самите му усилия да избегне смъртта са довели до причинно-следствената връзка, мотивирала убиеца, е заредена с толкова много идеен потенциал, че играчът онемява от кеф. Развръзката е шокираща и, може би за пръв път, дори и най-обръгналите фенове на криминалето няма да открият кой е убиецът до самия край. Финалът е зареден с толкова смазващ трагизъм, че ще ви остави пред екраните на мониторите с отворени уста докато надписите се въртят, повтаряйки една единствена дума - „Защо?... Защо?!..." Смятам, че не е нужно да казвам, че Shadow of Destiny завършва с ултимативен, неподвластен на промяна, тъжен край.

Сценарият е БАВЕН, ДЕТАЙЛЕН и невероятно ЧОВЕШКИ. Авторите не са се поддали на изкушението пресъздадат събития, които следват едно след друго - с типичен, изкуствено забързан Холивудски темп. Диалозите не винаги са подчинени на основната сюжетна линия, което е толкова близко до логиката на самия живот, че създават емоционален заряд и усещане за обикновеност на иначе невероятните случки, през които преминава главния герой. Пред вас ще се разкриват човешки съдби и трагедии, които ще ви накарат да се замислите над човешката природа, над съдбата и нейния неумолим ход, над терзанията на хората, които срещате по пътя си. И тези моменти никога не са излишно дълги, за да отегчат зрителя. Казах Зрителя! Отгледаните с екшън-заглавия геймъри може и да не издържат поредната петнадесетминутна анимация, в която поредната сладострастна мадама се обяснява в любов на главния герой. Ако очаквате битки, стрелба, кървища и други подобни изблици на графично насилие - ще останете разочаровани. Играта е свръхестествен трилър с равни дози драма и криминале, а



главният герой е доста крехко създание, така че нито в един момент (освен финалът) няма сцена на насилие.

Това просто е игра за интелигентни, мислещи и улегнали хора.

Shadows of Death е първият изцяло рендиран в реално време анимационен филм с качество, приблизително на това на Final Fantasy!

„Абе, мой, ти к'ви ги пле-

workshop.headoff.com

щиш?!", ще си каже всеки, достатъчно начетен, за да знае на какви зверове е рендиран филмът на Square. На всички тях просто предлагам да разгледат снимките, приложени към статията. Ето така, мои невярващи читатели, изглежда играта. От първата до последната минута. С ръка на сърцето мога да кажа, че графиката е ФЕНОМЕНАЛНА! Не ме разбирайте погрешно, тя не е по-красива от тази на PC игрите. Например, нещо типично за PS2 са размазаните текстури и огромните пиксели по декорите, неща, които телевизионният екран има милостта да скрие от конзолните геймъри, но при PC мониторът прошка не познава. Но... персонажите! Изработени от кощунствено много полигони, персонажите в Shadow of Death са произведение на изкуството. От изящно сътворените и типични за жанра вирнати нослета, чак до такива дребни детайли като ноздрите, ноктите на отделно рендираните пръсти и изваяните двуметрови кълки. Няма друга такава красота, появявала се някога на PC екрана ви.

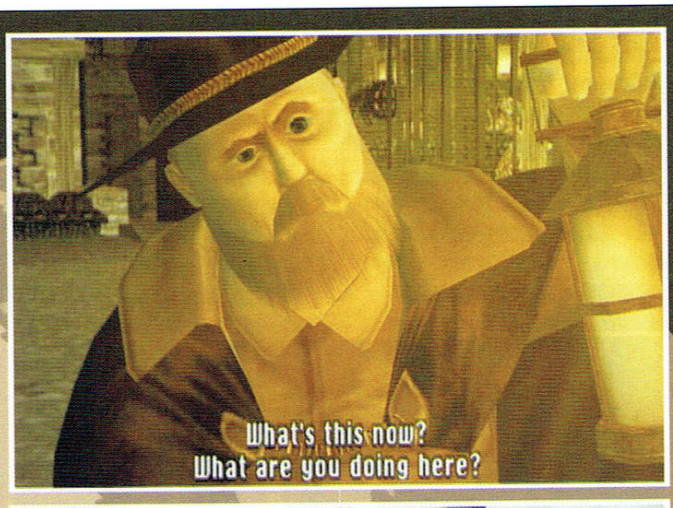
Всичко това се подсилва неимоверно от брилянтния motion capture. Макар да се случва туктам движенията да са непохватни, персонажите се движат изключително плавно и реалистично, никое от техните действия не изглежда нарочно опростено или забързано, взаимодействат помежду си и с околните предмети по начин, каращ ви да почувствате материалността на хилядите полигони на екрана. За движенията и режисурата на Shadow of Death може да се кажат само и единствено суперлативи, несравними с нивото, с което ни се налага да се примиряваме в PC игрите от трето лице. Нарочно направих сравнение между SoD и NOFL2 и Hitman 2 - движенията на Маргарет Вагнер от SoD направо издухват баба Арчър в посока старческия дом. За дървото 47 не мисля, че трябва да добавям.

Музиката и озвучаването на Shadows of Death са смесица от постни мелодийки, които се появяват само там, където трябва да се добави драматичност. Дубльорите са перфектно подбрани, а звукът е кристално чист.

А казват, че игрите за PS2 нямали бъдещи...

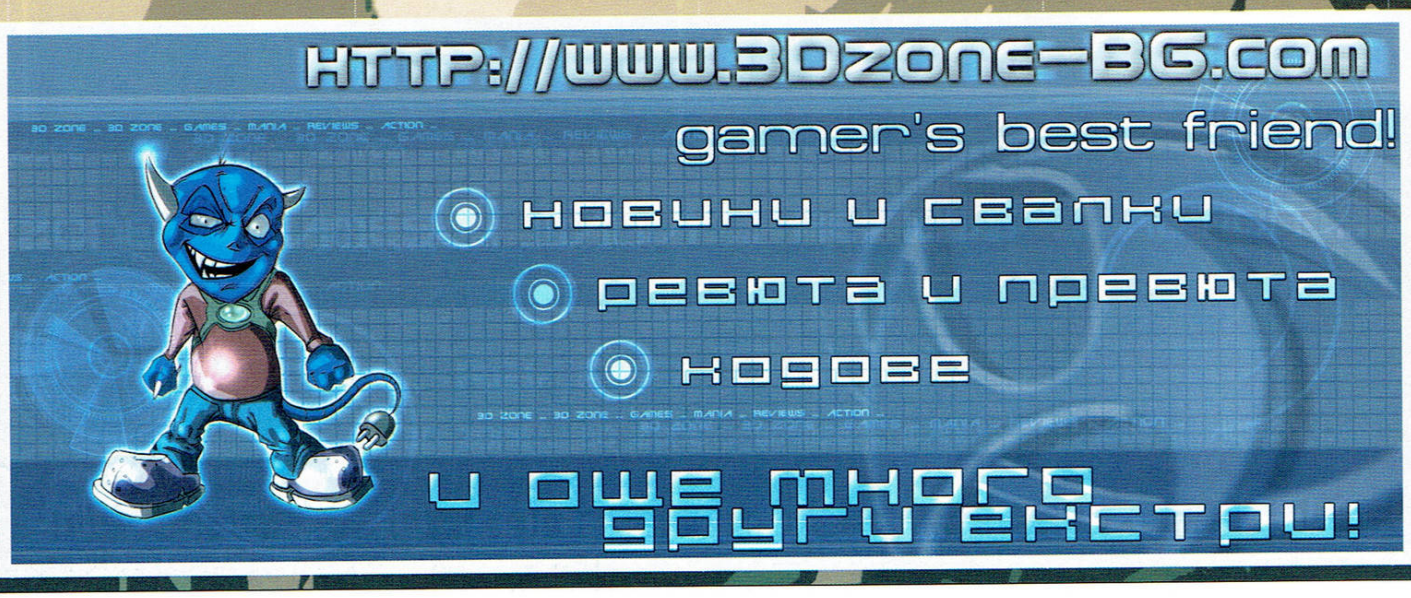
Играта е буквална конверсия от Playstation 2, при което всички архаизми, които само будят изумлението в PC вселената са автентично запазени. На първо място, може да се записвате само между отделните глави, които са серия на брой. Не че това усложнява играта, тя самата е направена така, че за да минете една глава не ви трябват повече от 30 минути, но все пак дразни. Записването става по същия начин както при PS2 - в карти памет. Иначе играта не е изпълнена с бъгове, но има странното свойство да изхвърля в „син екран", дори и под Windows XP.

Технически SoD поддържа всички популярни разделителни способности. Препоръчвам да си пуснете играта поне на 800x600, за да не станете свидетел на пикселорамата, разкриваща се на екрана. Изискванията са доста ниски, всеки компютър с 64 мегабайта памет и каква да е GeForce или Radeon карта би се справил.



Заключение

Ако дотук не съм успял да ви убедя, че това е една от малкото игри, които задължително трябва да изиграеш/изгледаш, преди някой ден да те блъсне кола, докато прекосяваш улицата, не знам кое би успяло. Shadow of Destiny е игра, за която се иска особена нагласа. Купете си пуканки, пригответе си удобен стол и отделете три-четири часа за невероятен трилър. Може да оставите да играе кучето - така или иначе не се иска особено мислене - а вие да се наслаждавате на филма.



компютърен клуб

Z МАСКАТА

Смееш ли да влезеш?

ул. "Д-р Стефан Сарафов" No 24 ,
тел. 953-41-29 , GSM: 087/ 23-80-45

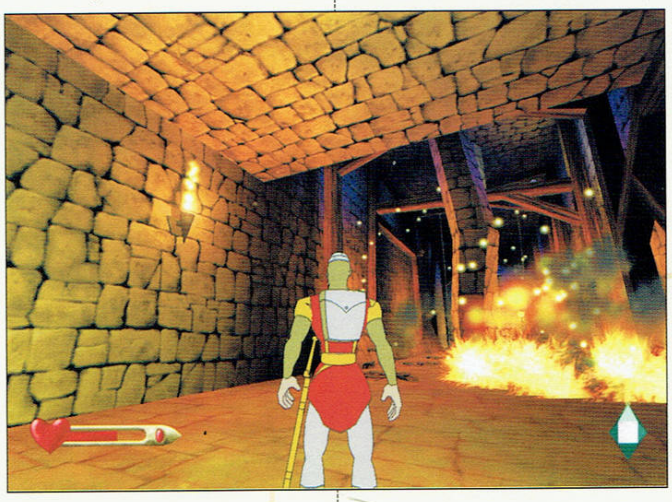
- Производител: Dragonstone Software
- Разпространител: Ubi Soft
- Интернет: www.dragonslair3d.com
- Системни изисквания: Pentium III 500, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Приключение

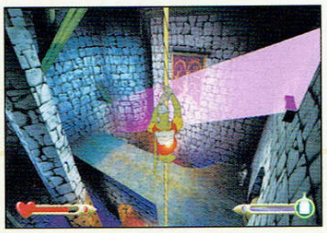
Автор: Goodman

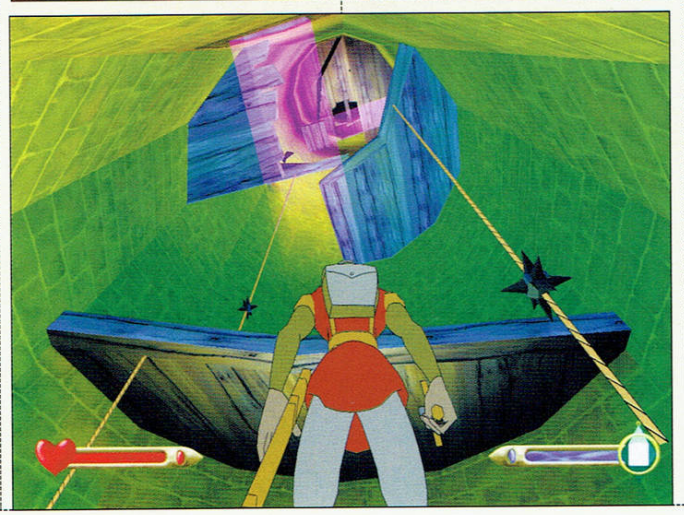
Dragon's Lair 3D

Абе, викам им аз, що се косите, че ви се паднало да пишете за най-тъпите игри? Самият Freeman ми довери на ухо навремето, че лошите игри се дават на най-добрите автори - да напишат четими статии, а добрите игри - на останалите. Те, и лошо да ги напишат, статиите така или иначе ще бъдат прочетени... Освен това, казвам им, само тука (в "от крак на крак") може да забравите, че трябва да се пише серизно, и да си оставите душата на страницата. Да си пуснете душицата, както се казва. Това несравнимо удоволствие може да бъде измествено само от блаженното чувство да се събудиш схванат на канапето в редакцията, а вкуса в устата ти да е на сдъвкан пясъчен часовник. Но това последното не е за простосмъртни, пък и на останалите не им връзва често - канапето се ползва на смени. А и пясъчните часовници не са без пари. Но независимо дали ме слушат или не, дали изобщо ми вярват, време е да вляза в ролята си на гейм-гуру и да ви разкажа за една от несериозните игри.

Dragon's Lair е създадена в далечната 1982 и е първата игра записана на лазерен диск. С геймплей, наситен с кинематични ефекти, тя напомняла повече на интерактивен анимационен филм и затова, никак не е чудно, че разбила конкуренцията на Растап, разпространила се на всички възможни гейм-платформи (включая и PC) и се продала в повече от 20 милиона копия. Днес Dragon's Lair празнува своята 20-годишнина и, след 4 години труд, създателите й са готови да зарадват феновете с 3D ремейк. Историята, разказана в играта е една детска приказка. Злият магьосник Мордет открадва красивата принцеса Дафни. Верният й рицар Дърк тръгва да я спасява. За да го стори, той трябва да премине през капаните, изпълващи 240-те стаи на магьоническия замък. Dragon's Lair 3D е 3D-jump&run/puzzle/comics. Светът на замъка - драконова бърлога използва възможностите на 3D-ускорител, но героите са 2D-анимирани. Загадките, които ще се наложи да решите, са изключително сериозни, и ни най-малко не създават чувството, че са поставени на майтап. В противовес, героят и враговете му са жалки пародии на Доблестен Герой и Страховит Враг. Дърк, и с жестове, и в реплики, създава впечатление за... как да го кажа - един доста нежен мъж, а прасодраконът - не оставя у никого съмнението, че не е в играта за да убие героя, а по-скоро да му... как да го кажа пак - да му направи нещо друго. "Злият" магьосник, дето може да призовава дракони и, струва ми се, да се превръща в такива, пък е изключително грозен, покрит е от глава до пети с брадавици и определено е... ох, как да го кажа и това - неспособен вече да бъде мъж - може би от възрастта или пък от прекаленото стоене до изпаренията на разните му колби и прочее. Лично аз бих заел неговата страна ако беше задигнал Дафни, за да я... хм, днес определено думите много ми бягат, да си призная - да я употреби по предназначението, което всеки нормален зъл герой, способен да бъде мъж, би употребил една безпомощна пленница. При положение обаче, че той иска само да се гаври с нея, или по-скоро - с клетия и некадърен Дърк, не мога да бъда съпричастен никому в тая игра, а само да гледам тъпо. Единственият образ, който няма претенции да е комичен е принцесата. Както би казал колегата Snake, Дафни е класически архетип жена - красива, сексуално надарена, умилкващо-глезлива, тя те подканва през цялата игра да продължиш напред и да не подвиваш опашка пред лицето на смъртта. И тъй като съм сигурен, вече си мислите, че съм играл Dragon's Lair 3D само 15 минути и в момента се чудя с какъв цвят локум да си запълня страницата, ще ви го кажа в прав текст. Играта ми хареса заради пъзелите. Очаквах да я превъртя за 1-2 часа, но и след 5 не бях минал и 1/3 от нея. Запънах на загадка, която се предполага, че трябва да бъде решена и от тъповат американски тийнейджър, а това си ме удари по самочувствието. Реших да не губя повече време с Dragon's Lair 3D, защото доста по-сериозна игра се нуждаше от вниманието ми. А сега просто ще призова посмелите от вас да премерят сили с пъзелите и няма да губя повече от страниците на списанието. Тия страници, надявам се - колкото може повече от тях, трябва да бъдат запълнени със скрийншотове от Hedemonia, защото това е хубава игра с брутална графика и наистина го заслужава. В духа на написаното в началото ми се ще да кажа, че завиждам на литературния бездарник, комуто се е паднала честта да пише за нея. Колега, надявам се, не се засягаш от репликата ми. Това не е обида. Това е, както се казва, свободата на словото, дето Фремана разправяше, че била химера в наши дни. Така де - като не мога да напсувам читателите или некадърните разработчици на игри (щото не се връзва с маркетинговата политика на списанието), мога да тегля поне една майна на колегите. Те поне има опасност да ме разберат. Нали така?







- ОЦЕНКА: 60%
- Прилича на: Dragon's Lair

- Производител: Wanadoo
- Разпространител: Wanadoo
- Интернет: www.wanadoo.com
- Системни изисквания: Pentium III 600, 128 MB Ram, 32 MB 3D Video
- Жанр: Екшън от трето лице

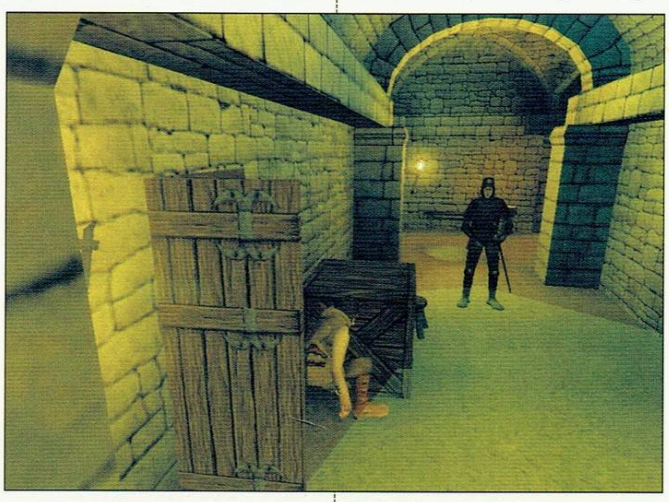
Автор: Snake

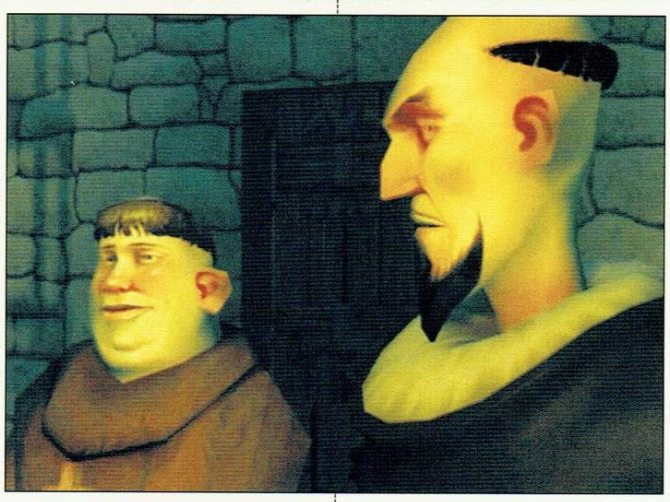
Inquisition

В предварителните материали за Inquisition се споменаваха точно две думи, които ме караха да точа лиги: Thief и Умберто Еко. Производителите гордо се тупаха, че търд пърсънът им е вдъхновен от културовата игра на Looking Glass и великият роман "Името на розата". Както сам виждаш, основателни причини да подходя към Инквизицията със завишени очаквания. Толкова завишени, че ми трябваше доста повече време от обикновеното, за да осъзная колко стъписващо тъпа е играта всъщност. Или по-точно, колко по-добра би могла да бъде, ако интересната история и иновативните авторови идеи не бяха тотално унищожени от гафове, каквито не би трябвало да се допускат в съвременна игра.

Историята, ако следваме протоколния ред, разказва за съдбата на младия, средновековен джебчия Матю, който след един не особено успешен опит да подобри финансовото си състояние, бива заловен и хвърлен в затвора. След като се измъква от килията си с помощта на една свирка (подробностите оставям на мръсното ти подсъзнание) нашият човек случайно попада в стаята, където бива изтезаван самият Жак Дьо Моле. Кратък диалог между Матю и обезобразения рицар, в който се споменава съкровището на тамплиерите, разпалва меркантилния блясък в очите на крадеца и дава начален тласък на една принципно интересна история, която така и не успях да науча цялата.

Защото Inquisition е толкова безумно и немотивирано трудна, че дори минаването на първото ниво е истинско изпитание за търпението и талантите ти на "дърт" геймър. Общият принцип на играта е да се промъкваш тихичко и незабелязано и по възможност да избягваш преките конфронтации с лошите, както подобава на всеки уважаващ себе си стелт-екшън. Въпросните лоши са снабдени с откраднат директно от Commandos-сериите триъгълен светлинен показател на зрителното им поле, в който по идея би трябвало да избягваш да попадаш. Проблемният момент идва от безумното управление и гнусната статична камера, която услужливо скрива от полезрението ти всички потенциални опасности от помещението. Иде реч за това, че посоката, в която ще се придвижиш при натискането на съответния муувмънт-клавиш зависи от позицията на същата тази камера. Ако гледаш героя си отляво, примерно, то клавишът за наляво всъщност ще го отведе напред.





Респективно - надясно ще бъде назад, напред ще бъде надясно, а надолу - наляво. В момента, в който излезеш извън зоната на статична камера, която те е показвала отляво и попаднеш в зоната на другата - показваща те, пак примерно, отпред клавишът за наляво, с който до момента си се движел напред спонтанно започва да те движи надясно. Знам, че звучи сложно. Още по-сложно става, когато ти се налага да го правиш прецизно, за да не вдигнеш шум, стъпвайки на грешното място и да не попаднеш в полезрението на някой от обикалящите наоколо лошковци. Когато прибавим към всичко това и радващата липса на сейв, принуждаваща те след всяка смърт да преиграваш наново цялата карта и съвсем спонтанно ти се прииска да теглиш една майна и на Дьо Моле и на съкровището му.

В добавка степента на интерактивност е нулева и можеш да взимаш и използваш само предвидените за целта предмети, което в началото те принуждава да обикаляш из панделата с празни ръце и да налагаш въоръжените стражи с тупаници, просто защото Матю не може да вземе никое от десетките оръжия, търкалящо се наоколо. Оръжие можеш да получиш, когато стигнеш до определеното за целта място. По същия начин, по който не можеш да използваш свободно крадливите си таланти, за да направиш пари, защото в играта ти е разрешено да ограбиш само предвидените за целта NPC-та и никой друг. Праволинейност до отказ.

Графиката е сравнително прилична, за сметка на озвучаването, което е под всякаква критика, но аз така или иначе не вярвам да стигнеш много по-далеч от втората кът-сцена, за да се убедиш в това лично. Прочее, въпросните кът сцени се прескачат с ctrl-alt-del. Не се майтапя.

Какво повече да ти кажа. То заглавието се оказва достатъчно показателно. Inquisition е един от най-добрите симулатори на нечовешки изтезания за психиката ти, който можеш да си представиш.

- ОЦЕНКА: 55%
- Прилича на: Planet of the Apes

- Производител: ---
- Разпространител: ---
- Интернет: ---
- Системни изисквания: Pentium III 700, 128 MB Ram, 16 MB 3D Video
- Жанр: Стратегия/Ролева игра

Автор: Balrog

WarCraft III: Warhazard Return of Darkness

Светът на WarCraft е доволно голям и просторен, в него има място за всички хора, орки, неживи, нощни елфи дори и за немците, които не знаят защо са там."

Така мога да обобщя впечатленията си за НЕОФИЦИАЛНОТО продължение на WarCraft III - Warhazard Return of Darkness. Той е плод от труда на група немски ентусиасти, които са прекарали доста безсънни нощи над редактора за карти. От това, което са направили мога да заключа, че що се отнася до техническата част, пичовете са доста наясно с механиката на играта и възможностите на редактора, но що се отнася до геймлей и концепция...

Всъщност, по-добре дочетете до края.

Първо мисиите са бавни. Полошо, те са елементарни. Всичко напомня на един по-разширен туториал. Ето какво предлага Warhazard Return of Darkness.

Кампании: 4 на брой. Формално можем да ги разделим на стратегически и ролеви. Стандартните кампании са издържани в приличен стил, но са прекалено лесни. Въпреки целия труд хвърлен по тях явно немците не са имали достатъчно време за тест, понеже на доста места можеш да измамиш грозно противника, а той е безобразно глупав.

Историята и картите. Историята е семпла. Дошли лошите Орки да дирят могъщ артефакт, с който да пробудят и подчинят още по-могъщ демон, с чиято помощ да завладеят света. Работата се обърка и демонът решава да направи ООД-то ЕООД. Това е.

Същото е и положението при ролевата кампания - добър замисъл, семпла история, но нивата предоставят кратък геймплей, състоящ се предимно в 10 мин. избиване на де що има по картата и 5 мин лутане из нея, в търсене на нещо оцеляло.

Новости: Нищо съществено няколко нови модела за орките и това като че ли е всичко.

Похвали: Великолепно направени и озвучени към-сцени. За тези хора работата с камерата няма тайни. Има великолепни попадения в озвучаването на диалозите. Един диалог между Джуджето и Priest-а, който просто е уникален. Джуджето говори с ужасно смешен фалцет, докато Priest-а напява репликите си като истински дипломиран поп. Смазващо.

Негативи: Картите са подчинени на принципа на лабиринта - дълго лутане, в което късметът играе основна роля. Да, систематичността в търсенето на решение също върши работа, но с късмет е по-бързо. Друг основен недостатък на продукта е, че на 15 мин. игрално време се падат 8 мин. път сцена 1 мин. лоудинг и 6 мин. игра.

В заключение мога да кажа само, че WarCraft III: Warhazard Return of Darkness, е един тар pack! Прекрасен учебник за всеки, който иска да се научи да работи с едитора. Този експанжън показва на колко великолепни неща всъщност е способен енджинът на WarCraft III. На фона на всички останали модове и карти, които се появиха напоследък в Battle.net този "експанжън" изглежда жалко. Няма запомнящи се персонажи, няма промени по уменията. Единственият му плюс е красотата.

Има ли смисъл: Заслужава си да съедините всичките към сцени в едитора и да ги изгледате на филмче, със сигурност ще ви хареса повече, отколкото, когато ви откъснат от играта, точно когато сте се настроили за нея. Пък и дявол да го вземе - Немците имат наглостта да искат пари за него, при положение, че нищо, което се прави с едитора на WarCraft не може да служи за комерсиални цели и да се продава от друг, освен Blizzard.

- ОЦЕНКА: 46%
- Прилича на: ---

Жанр: Фентъзи
С участието на: Дениъл Радклийф, Ема Уотсън, Ричард Харис, Кенет Брана, Алън Рикман
Режисьор: Крис Кълъмбъс *(Двестагодишният човек, Сам вкъщи 1&2, първият Хари Потър)*
Сценарист: Стивън Клоувс *(Момчета чудо, първият Хари Потър)*
Оператор: Роджър Прат *(Кралят на рибарите, Шоколад, Бразилия, Айрис)*
Музика: Джон Уилямс
Официален сайт: http://www.harrypotter.com/

Автор: Snake

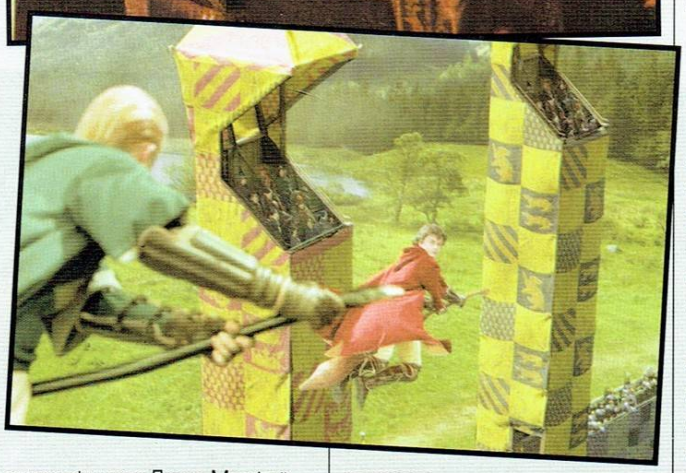
Хари Потър и Стаята на тайните

[Harry Potter And The Chamber Of Secrets]

Историята:
Някъде из Хогуортс дебне нещо зло. Нещо, което иска да убива. Нещо, което е оставено там в древни времена от родоначалника на злия дом Слидерин. Нещо, срещу което Хари Потър трябва да се изправи... и да научи някои нови неща за себе си.

Похвалите:
Из специализираната западна преса плъзнаха няколко рецензии, които обявиха *Стаята на тайните* за *Империята отвръща на удара* за Хари Потър-поредицата И колкото и странно да звучи - май има истина в тези думи. Филмът е забележително по-мрачен от първата част, наблегнато е доста сериозно на отрицателните герои и образите им са доста добре развити. Вторият Потър е доста по-хорър ориентиран отколкото изобщо може да се очаква и плъзгача на насилието, гадостите и стряскащите моменти е издърпан до най-високата възможна позиция допустима за детски филм. Край мен в салона притеснени родители непрестанно прегръщаха и успокояваха децата си.

Специални похвали за Джейсън Айзъкс и Кенет Брана, които правят за ролите си много повече отколкото изисква сюжета. Млкият Том Фелтън също



ме изкефи като Драко Малфой.

След колебливите визуални красоти в първата серия ефектите този път са наистина зверски добри. Освен това Крис Кълъмбъс, когото ругая при всеки удобен случай, изненадващо демонстрира качествена и стегната режисура.

Изразът, че е снимал Хари Потър като за последно не е далеч от истината, защото в третата серия на режисьорското столче ще приседне режисьорът на *Големите надежди* Алфонсо Куарон.

Почивай в мир, Ричард Харис. В монолога ти за Феникса има повече метафоричност, отколкото може би си предполагал.

Критиките:
Филмът отново надвишава поне с половин час границата на търпението ми, луфтове в сюжета има колкото си искаш, а - ако продължим сравнението със Звездни войни - духчето Доби е по-досадно и от Джар Джар Бинкс.

Хлапетата (пуберите, всъщност), които играят Хърмаяни и Рон са жалки. Първата предимно се хили интелектуално, а вторият гледа с удължената уплашена физиономия в стил "вижте, знам че изглеждам тъпо, но аз съм комичния персонаж все пак".

Струва ми се нелогично в една детска приказка да съм толкова силно на страната на лошите и непрекъснато да викам за тях. Може пък Роулинг точно това да е целила и в последната книга от поредицата Драко да го набие могъществено на Хари и да се приключва. Знам ли...

Не че е особена критика, но все пак – филмът е стъписващо не-детски. Не бих посмял да заведа хлапе на него. Имаше някои моменти, когато дори и аз си изкарах акъла и то защото се бях настроил да гледам филм за малолетни, в който просто не се очаква главният герой да бъде преследван от гигантска змия с кървави дупки наместо очи и да бъде сграбчен от изсъхнала отрязана ръка. А пуканките ми се отядоха още на двадесетата минута, когато Рон започна да повръща охлюви.

Змийски откровения:
Доволен съм. Този филм успя да ми даде доста повече отколкото очаквах. *Хари Потър и Стаята на тайните* е типичният безумен и високобюджетен блокбастър, но поне е качествено направен такъв. Съжалявам само, че очаровително злият Лусиъс Малфой ще се появи отново чак в четвъртата серия.

Оценка: 7/10

Жанр: Фантастичен трилър
С участието на: Том Круз, Колин Фарел, Макс Фон Сюдов
Режисьор: Стивън Спилбърг
Сценарист: Скот Франк *(Извън Контрол, Отново Мъртва)*
Оператор: Януш Камински *(Списъкът на Шиндлер и Спасяването на редник Райън)*
Музика: Джон Уилямс *(Индиана Джоунс, Междузвездни войни)*
Официален сайт: http://www.minorityreport.com/

Автор: Snake

Специален доклад [Minority Report]

Историята:
Специален доклад е адаптация по разказ на известния фантаст Филип К. Дик от 1956 година и разказва историята на Джон Андерсън (Том Круз), елитен детектив с проблемно минало. Той работи във футуристично полицейско управление, имащо за цел да предотвратява престъпленията преди да са се случили. Благодарение на трима елитни екстрасенси полицаите научават, че имаш намерение да наръгаш тъща си четиридесет и осем пъти още преди жена ти да я е поканила на вечеря.

Всичко в това привидно съвършено общество си върви нормално докато един прекрасен ден името на Андерсън не се появява в списъка с бъдещите убийци като екзекутор на някой си Лио Кроу, за когото Джон никога досега не е чувал. Така нашият човек изведнъж се оказва преследван от бившите си колеги и трябва по спешност да открие грешката в непогрешимата система. Или в себе си.

Похвалите:
Преди няколко месеца имахме шанса да видим на голям екран римейка на един от най-добрите спилбъргови филми – *Извънземното*. Имахме шанса да видим отново как самата квинтесенция на позитивизма бива окована в рамките на двадесет и четирите кадъра, влагата в очите ни отми безсмислието на сивото ежедневие, детето в нас бе пробудено. Е, сега е време да го приспите, защото иначе отчаяните му, безпомощни писъци ще огласяват задълго черепната ви кутия. Нужно е да избършете сълзите от лицето си, а след това да изстръгнете и очите си, за да не можете да бъдете проследен от Ситемата.

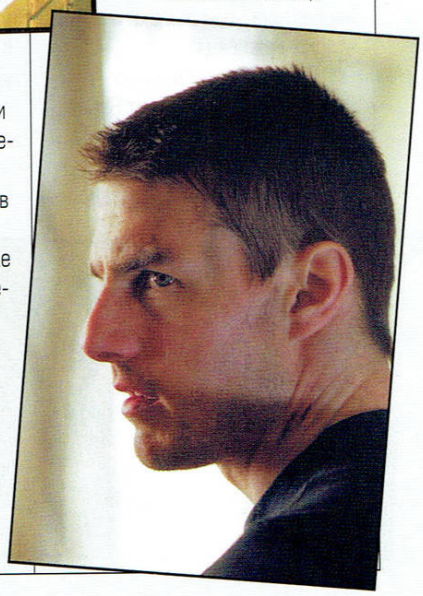
По волята на съдбата и разпространителите *Извънземното* и *Специален доклад*, бележат съответно най-светлата и най-мрачната страна на режисьорския му гений. Защото за разлика от трогателните приключения на И Ти на родната ни планета, историята на Джон Андертън е зловеща и хладно-дистанцирана, а търсенето на детското начало, стаено във всеки от нас, е заменено от професионална дисекция на объркана, човешка душа, лутаща се из лабиринтите на несигурното си бъдеще. *Специален доклад* разкъсва сетивата ти още със смазващата откриваща сцена, където Андертън разчита пророчествата на тримата екстрасенси (прочее кръстени Артър, Дешиъл и Агата на Артър Конън Дойл, Дешиъл Хамет и Агата Кристи), представляващи проблясъци от изкристализирал монохромен ужас, прожектиран върху специални екрани. И оставя белези в душата ти, които няма да заздравеят скоро.

На техническо равнище филът е абсолютно съвършен. Дежурният екип на Спилбърг (хвърли един поглед на графата с Оскароносителите) е направил чудеса, които би трябвало да се опишат надлежно в кино-енциклопедиите. Всичко това е подкрепено от толкова вдъхновена актьорска игра на титулярите, че границата между зловещата вихрушка от светлинни фотони по екрана и реалността край теб започва да се размива. Том Круз прави поредната си много силна роля и аз лично започвам да го възприемам все повече като актьор, наместо като дежурният кандидат в някоя класация за най-красив мъж на не знам какво си. А може би откакто спря да чука всяка вечер Никол Кидман мнението ми за него вече не е помрачено от злостна завист, знам ли... Колин Фарел също е чудесен като лошия пич и на човек буквално не му се вярва, че следващата задача на този толкова талантлив младеж ще бъде да налага Бен Афлек с битови предмети в поредния безмозъчен филм за супер герои - *Daredevil*. За Макс Фон Сюдов и Саманта Мортън също могат да се кажат само суперлативи.

А и идеите на Филип К. Дик винаги са заслужавали внимание, когато биват пренесени по качествен начин на голям екран. Спомни си само *Блейд ранър*. В произведенията на този човек има някаква мрачна магия, която ни дава да надзърнем в кристалната топка на неясното ни бъдеще като раса. И зад препускащите по екрана кадри, разказващи поредната сайфай история твърде често се крие нашият Minority Report, специалният доклад, който би могъл да промени съдбата ни, ако успеем да го разтълкуваме правилно.

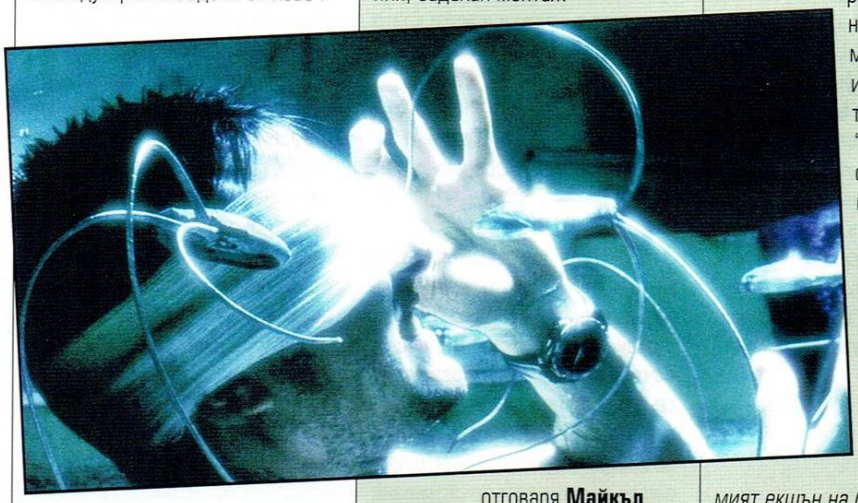
Критиките:
[текста по-долу съдържа някои дребни спойлърчета и е непрепоръчително да го четеш, ако не си гледал филма]

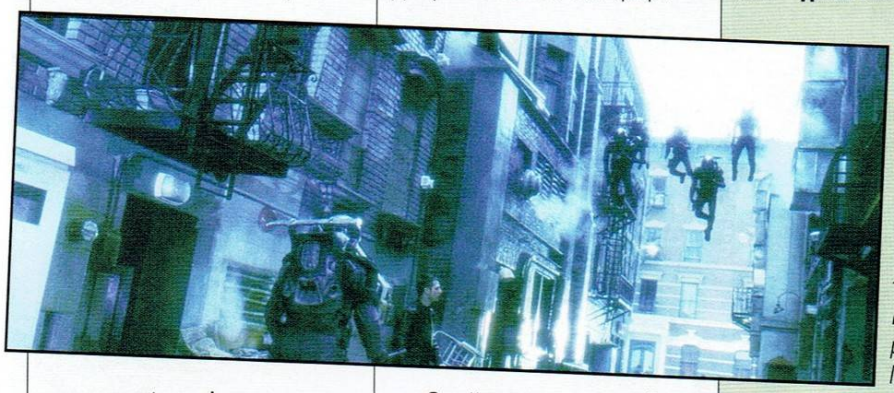
В сценария има няколко стъписващо



очевидни недомислици, които буквално ти избождат очите (ех, каква приятна метафора за този филм) на фона на цялото останало съвършенство. Най-досадното беше, че една от тези недомислици се явяваше нещо като основен двигател на сюжета. Ще ме извиняваш, ама как по дяволите, при цялата непогрешимост на системата в мометна, когато Андертън беше едва ли не най-търсения човек на деня, пичът продължаваше да използва старото си... хм, нека да го наречем АйДи, за да прониква практически навсякъде. Включително и в най-добре охраняваните помещения на полицейското си управление. Не ми казвай, че не си го забелязал този момент, мили ми Спилбърг. Но просто нямаше кой да измисли как иначе да докараме хепиенд, нали?

Хепиенд ли казах? Ама той Стивън очевидно има сериозен проблем с тези хепиендове. Ако беше някой малко по-неизвестен пич бих го оправдал с това, че продуцнтите са му стъпили на врата и са го принудили да прави комерсиално кино, но все си мисля, че точно той би трябвало да има достатъчно свобода да заснема поне от време на време нещо за себе си. Ако има желание, разбира се. След *Изкуствен Интелект*, това е вторият пореден много добър филм на маестрото, който просто отказва да свърши на правилното място. И докато – лично за мен – прикачените към *AI* петнадесетина минути подпомагат цялостното внушение на филма, то на финала на *Специален доклад* ставаме свидетели на няколко безсмислени залитания на вече изчерпания сценарий, който с последни силици се мъчи да се добере до един толкова лигав и клиширан завършек, че можеш да побеснееш. Имате си романтични комедии, имате си патриотични блокбастъри и малоумни екшъни, мама ви да еба американска и комерсиална. Имате си филми, на които подобен завършек би прилягал чудесно и никой дори не би му обърнал внимание. Но защо трябва да окепазявате един от шедьоврите на кино-индустрията водени от извечната си идея, че доброто трябва да възтържествува по всички възможни параграфи иначе средностатистическият ю ес зрител ще се депресира и ще спре да налива пари в шибаната ви индустрия. Защо, бе?! Да, знам че звуча ядосано. Наистина съм бесен. Да приключваме с тази графа.





Змийски откровения: Стилен, динамичен, болезнено визуален и безумно напрегнат *Специален доклад* определено е един от най-добрите представители на все още модерния жанр на сайбърпънк трилърите и сигурно доказателство, че Спилбърг все още може да си играе с емоциите ни. Гледай го. Наистина ми е важно. Може дори да успееш, подобно на мен, да простиш на стария евреин за безумния финал. В този филм има достатъчно мрак, за да можем да преживеем самотния слънчев лъч на завършека му.

Оценка: 8,5/10

Кратък преглед на Оскароносителите в MR-екипа:

Виртуозната операторска работа е дело на любимеца на Спилбърг **Януш Камински**, двукратен носител на Оскар за *Списъкът на Шиндлер* и *Спасяването на редник Райън*. За безумния, задъхан монтаж отговаря **Майкъл Кан**, трикратен носител на Оскар – все покрай филми на Спилбърг, естествено – за *Похитителите на изчезналия кивот*, *Списъкът на Шиндлер* и *Спасяването на редник Райън*. Смразяващата музика е дело на един от най-добрите композитори в историята на киното – **Джон Уилямс**, когото Академията номинира практически ежегодно, понякога и за повече от един филм. Резултатът са двадесет и шест (!) номинации и четири Оскара за *Цигулар на покрива*, *Челюсти*, *Междузвездни войни: Нова надежда* и *Извънземното*. Визуалните ефекти са родени от вездесъщите компютри на **Industrial Light And Magic**, чиито Оскари не изброявам от учивост. Целият този чудовищен екип е дирижиран от може би най-великия съвременен комерсиален режисьор, **маестро Спилбърг** (и той с два Оскара, знаеш предполагам), благодарение на чийто гигантски талант буквално всеки кадър от настоящата продукция е натоварен с повече послания от няколко средностатистически филма взети заедно.

Може би си струва да се отбележат и трите номинации за Оскар на все по-добре подбиращия ролите си **Том Круз** и самотните номинации на адски любимия ми **Макс Фон Сюдов** и **Саманта Мортън**. Както и фактът, че съсценарист на филма е невписания в надписите (поради скромност, явно) трикратно номиниран за Оскар и едноличен носител на наградата "най-добре пренасящ на екран затворнически драми на Стивън Кинг" **Франк Дарабонт**.

Най-добрите сайбърпънк антиутопии:

Матрицата
[недостижимият екшън на братя Уашовски, който въведе манга-стилистиката в игралното кино, реабилитира любимите на всинца ни блестящо хореографирани битки в каданс и категорично бе провъзгласен за най-красиво заснет екшън в историята на киното]

Изкуствен интелект
[недостижимият футуристичен преразказ на вечната приказка за Пинокио, дело отново на великия Спилбърг, който с този филм за пореден път затвърди афинитета си към болезнено човешки истории, предполагащи преексплоатирането на носни кърпички в кино-салона]

Блейдранър
[недостижимият шедьовър на Ридли Скот, превърнал се в един от еталоните на фантастичното кино; отново е правен по разказ на Дик, впрочем]

Метрополис
[недостижимият пра-родител на всички описани тук филми, заснет през недостижимата 1927 година, така че няма какво да се лъжем – и двамата не сме го гледали]

Джони Мнемоник
[недостижимо глупав филм с Киану Рийвс, който е тук единствено, защото е екранизация по книга на сайбърпънк гуруто Уилям Гибсън пък и защото ми остана празно място в класацията]

СОФТУЕРНИ НОВИНИ

Софтуерните новини този месец започват от родната сцена. Wise Guy (истинското име остава забулено в мистерия) пусна нова версия на своя българско-английски речник AEnglish Dictionary XP. Речникът освен че може да се похвали с общо 250,000 думи, може и да се настройва със скинове и се вгражда в Internet Explorer и всеки поплярен текстообработващ софтуер. Новата версия 1.7 добавя нови 30,000 думи в българо-английския речник, както и редица промени и оптимизации. Версията "тежи" близо седем мегабайта, но си заслужава всяка минута чакане.

http://aedict.hit.bg/images/aeddemo.gif
http://aedict.hit.bg/

***

Може би най-голямата новина за Декември в областта на CD записа е излизането на новата версия на Clone CD. Clone CD 4.2.0.1 предлага революционни нововъведения като емулация на "слаби сектори" на всякакви записвачки, нови технически възможности като автоматично бързо прескачане на грешки, нови функции в емулатора на CD устройство Virtual CloneDrive и други. Новостите засягат предимно тези, които притежават стари модели които имат проблем с копирането на защитени дискове, както и всички които искат да преодоляват последите защити.

http://www.elby.ch/english/products/clone_cd/index.html

***

В последния ден преди предаване на този брой в печатницата излезе последната версия на "старата гвардия" сред браузерите, доспочтеният Netscape. Това, което се крие зад номерация 7.0.1 е най-сетне подобрена възможност за контрол над изскачащите прозорци, възможност за създаване на група от няколко стартови страници които да се зареждат едновременно и подобрения в пощенския клиент в случай че използвате претъпканата с реклама AOL Mail. Добавени са и нови сертификати за уеб-сигурност. Браузерът е достъпен за всички популярни платформи, като за Windows той е най-обемист с размер от 30 мегабайта.
Още един браузер, който е базиран на Gecko кода от Mozilla, излезе в началото на месеца. Става дума за малкото братче на Mozilla, Phoenix. В последната версия 0.5 ще намерите възможност зъа няколко стартови страници подобна на Netscape, поддръжка за 5-бутонни мишки, подобрения в history и страничния панел, по-стабилен код, оптимизация на използването на паметта и по-бързо зареждане на страници. Phoenyx има размер само 6 мегабайта, и макар че е по-бавен от Opera на по-слаби машини, успешно конкурира Internet Explorer.

http://home.netscape.com/computing/download/
http://www.mozilla.org/projects/phoenix/phoenix-release-notes.html

***

След бета версии, които излазаха почти всяка седмица в продължения на няколко месеца, "прилепът" сред мейл-клиентите The Bat най-сетне избута до версия 1.62 Final. В новата версия има над 100 поправени бъга, както и много нововъведения основно в областта на филтрирането на поща и запитата от вируси. The Bat отдавна е един от най-добрите и сложни пощенски клиенти, който има всичко от които един потребител би имал нужда, така че ако все още не сте се запознали с възможностите му, това е една добра възможност да го направите.

***

За всички компътърни меломани би трябвало да представлява интерес новата версия на смятаната за най-добра програма за гір-ване на музикални дискове в MP3 формат Exact Audio Copy. Новостите във версия 0.9б4 включват поправки на бъгове в областта на записването на музика от Mp3 на дискове и в редактора на звукови файлове. По времето когато четете този материал би трябвало петата бета да се е появила, в която се очакват сериозни промени в локализацията.

http://www.exactaudiocopy.de/

Автор: Slurck

X-Arcade

Да му се дощe на човек да е вечен! Ето сега например, някакси не върви да седна да разтягам локуми за "по-младите" геймъри, имайки предвид, че аз самия не съм от особено много години такъв. От друга страна има наистина потресаващо количество хора, които дори и не подозират какво е аркадна машина или пък да виждали такава само на снимка. В тази статия ще иде реч за миналото и начините да съживим спомените от него.

И така. Това, за което част от вас никога не са и чували дори, се нарича аркадна машина. Тази гордост на родната и чуждестранна електронна индустрия е една стабилно работеща (без да се преинсталира всеки три месеца) комбинация между кинескоп, ROM с няколко игри в него, здрава шперплатова (доколкото тези две прилагателни могат да се комбинират така) кутия, две ръчки и по съответен брой копчета за всяка ръчка. Този своеобразен Франкенщайн беше единствения източник на виртуално забавление в дните, когато телевизията беше с два канала, видеото се броеше като луксозна стока и хората все още четяха книги. Игрите, с които бяха снабдени тези автомати, бяха пристрастяващи като кока, грозни и забавни. Най-голямото предимство на картонените динозаври пред клавиатурата, джойпада и прочее залъгалки от днешно време беше неимоверната им устойчивост на блъскане, удряне, ритане, тъпкане, скачане върху и прочее деструктивни дейности. Ключът към забавлението беше материализиран под формата на жетон, който не беше точно на символична цена, но ако човек иска да фалира, не вярвам да осъществи мечтата си чрез консумация на виолетки.

За тези от вас, които помнят споменатото по-горе време и тъгуват по него, е и следният артикул. Калифорнийците X-Gaming Inc са решили, че е време да се върнат добрите стари времена. Техният продукт X-Arcade е точно това, за което винаги сте мечтали. 3,5кг дървена плоскост с логото на продукта по средата между двете ръчки, наподобяваща графит грапава повърхност, за да не се хлъзгат потните ви от възбуда ръце и 20 бутона. От тези 20, 16 са отделени за игрални команди. Два са за избиране на единична или двойна игра и има още две слайдерчета, ако сте наистина върли фенове на pinball игрите. Дотук изглежда прекалено хубаво, за да е истина.

Но това не е всичко! Макар да звучи съмнително, от фирмата твърдят, че с този уред може да се разбеснеете на буквално всяка игрова платформа, която в момента може да бъде намерена на пазара, без значение дали става дума за PC, PS2, Xbox или Gamecube. Всичко, от което имате нужда е специален преходник и сериен кабел - и двете идват в комплекта. Включвате се към любимата си конзола и нека някой се опита да ви премаже на Tekken! При PC тъй като кабела на самия пулт е PS/2 трябва да го включите в клавиатурния порт на вашата машина. Самата клавиатура включвате в X-Arcade и игрите на зла воля може да започнат. Тук наистина не мога да си спестя "Евала!"-то за момчетата от X-Gaming. Неимоверно удобство при този хардуер е факта, че той бива разпознат като клавиатура и може да започнете игра без каквото и да е инсталиране на драйвери или прочее усложнения. Същевременно клавиатурата ви си остава активна, така че дори може да оставите "джойстика" настрана и да си работите, все едно него го няма. Наистина чудесно!

След като установихме с невъоръжено око, че хардуерът е повече от bangin', smokin' и blazin', идва ред на софтуерна плесница. За PC заглавията, в които се радва як кютек от фамилията на Tekken и Mortal Kombat (примерно), могат да се броят на пръстите на двете ръце. За съжаление в бъдеще ситуацията няма да стане в никой случай по-розова. Решението? Емулаторите. Ключът към софтуера, за което оригинално е бил създаден този тип хардуер. Макар че това е дейност, предследвана с цялата строгост на закона, X-Gaming по никакъв начин не са се поколебали да сложат на сайта си съвети и упътвания, как да се оптимизират клавишите за най-известния конзолен емулатор MAME.

Всичко казано по-горе обаче е по материали от Интернет. Тук е момента, когато аз трябва да ви разправя какво е усещането като човек хване в ръка миналото. Но тъй като този тип хардуер не се продава под път и над път можете сами да се досетите, че няма да мога да направя това. Предполагам, че е наистина масивна доза fun, ударна доза адреналин да разстресе човек Galaga, Double Dragon, Dig Dug, Cadillacs & Dinosaurs, Kung-Fu Master и прочее класики както си трябва и както за замисляни, но за съжаление на този момент, това е невъзможно.

В този ред на мисли, преди да започнете да пестите от закуски и да търсите кредитни карти, нека спомена, че според моето скромно мнение, този иначе чудесен уред е лимитиран в употребата си до спортните игри и кютеците. Доколко това е печално може би си заслужава да се помисли, предвид, че съществуват буквално хиляди игри за arcade машини, които са само от такъв тип. Идеята ми в тази малка забежка, беше, че освен ако не сте наистина заклет фен на автоматите с жетон, то покупката на това чудо едва ли ще си струва.

Тъй като в крайна сметка това си е масивно постъпление в популяризирането на freakazoid-щината, авторите са решили, че възможността да променяте всичко по свой вкус едва ли ще е излишна. След едно бързо и безболезнено премахване на задния капак ще се озовете пред смущаващо количество от интегрални схеми и превключватели. Ако наистина знаете какво правите може да промените мекостта на клавишите, както и да промените движението на джойстика. Сиреч от стандартните осем посоки на движение, може да направите само четири, в случай, че ще се облажвате с някоя игра, която не поддържа диагоналните посоки на движение.

В името на тотална автентичност авторите са запазили и най-бруталната опция, която правеше преживяването на автоматите толкова неповторимо. Двата джойстика са толкова близко един до друг, че след петчасова игра болките в ръцете да не ви мърдат. Освен това предвид малкото разстояние разменяването на телесни сокове с партньора ви е неизбежно, но също така е неизбежно и неспортсменското сръгване с лакът в плаващите ребра. Високо оценявам запазването на този анти-лукс.

И така. Мисля че казах достатъчно. Ако ви липсва игровата обстановка през 80те, то с X-Arcade можете да си я получите обратно. Вкъщи, пред вашия компютър или телевизор, спестявайки си гадния задимен въздух, така специфичен за всички помещения, където човек можеше да намери тези машини, писъците и врясъците на гадни хлапетии, псувните на малко по-големите и автоматите, които гълтат стотинки. Имам грозното подозрение, че ако набарам подобно нещо, никога повече няма да искам да се разделя с него, но от друга страна PC игрите, стават от ден на ден все по-красиви и дет' се вика зарад' едната графика си заслужава поне за малко да се изоставят емулаторите.

Автор: Dimensin

Какво ново

Интелигентен монитор?

Наскоро прочетох в една реклама, че последният монитор на Philips (107T40 с технология Lightframe III), можел "автоматично да разпознава графичните изображения и текст, като показва всяко от тях по оптимален начин". Това изречение ме потопи в дълбок размисъл. Всяко от кое? Всеки текст и всяко изображение поотделно ли? Надали има толкова различни "оптимални" начини за показване, да не говорим за принципната невъзможност на пасивно устройство, каквото е монитора, да разпознае нещо. След известно време на търсене, попаднах на спецификациите на този монитор. Всъщност става дума за "разпознаване" на графични изображения само при Internet Explorer, докато си браузвате в уеб-а, като ще имате възможност да регулирате яркостта и контрастът на отделни зони от монитора. Разбира се, мониторът сам по себе си няма да разпознае каквото и да било – но с подходящи драйвери, явно се определя разположението на gif/jpeg-а върху вашия екран и му се променя brightness/contrast. Спорно е доколко и на кого е нужна тази екстра, но дори и най-голямата безсмислица да е, с подходяща лъскава опаковка и правилна реклама, ще се продаде в прилични количества.

Ново име – същия продукт

Друга "новост" е наскоро обявената поддръжка на AGP 8x. В резултат на това, всички производители на графични карти започнаха да предлагат и варианти на картите си с поддръжка на този стандарт. Струва ли си – не. Според тестовете, разликата в производителността на 4x и 8x е пренебрежимо малка. Какво реши да направи Nvidia, така че да накара потребителите да дадат повече пари за тази екстра – нарече картата с подходящо име. Ако срещнете някъде оферта за GeForce 4800 то знайте, че това не е нищо повече от GeForce 4600 и AGP 8x. Обаче, наскоро се появи информацията, че в самите Съединени Щати картата ще се казва GeForce4 Ti 4600-8X. За капак на всичко, какво предполагате се крие зад наименованието Ti 4800-SE? Това не е подобрен вариант на 4800 (както Windows 98SE е подобрена версия на Windows98), а е GeForce4 Ti 4400 с поддръжка на 8x. Обслужване с усмивка, както се казва. Не усещате ли и вие как Nvidia се опитват да замаскират по всевъзможен начин невъзможността си да дадат достоен отговор на ръкавицата, хвърлена им преди няколко месеца от Ati с Radeon 9700. Очаква се всеки момент появата на NvidiaFX, но според добре запознати източници, рекламните брошурки ще бъдат в комплект с карта на разположението на най-близка банка и няколко предложения, как човек може да я ограби. С други думи ще струва неприлично много пари (горе-долу колкото два X-boxa). Да не говорим, че самата наставка FX, някак си твърде много ми прилича на MX... От Nvidia обясняват, че FX идва от 3Dfx и наставката е знак на признателност на инженерите от 3Dfx, които са спомогнали до голяма степен за разработката на чипа. Както са тръгнали, обаче, Nvidia, нищо чудно да видим някой бъдещ продукт на ATI с названието Radeon 15000NV.

ATI 9500 – липсващата брънка

Новини от лагера на Ati – съвсем скоро в продажба ще бъде модела 9500PRO, който с подновените си драйвери е абсолютен убиец. В разделителна способност 1024x768, в единия случай картата показва резултат от 160 кадъра под UT2003, което е с 2-3 кадъра под резултата на GeForce 4600. В другия случай, при Commanche 4, резултатът е 53.6 или около 2-3 кадъра над този на GF и Radeon 9700PRO. Накрая, под Serious Sam 2, картата постига резултат от около 113.5 кадъра, което е между GeForce 4400 и 4200. Предполагаемата цена е около 200 долара, което я прави конкурент на 4400. Това е и липсващото звено между топ модела на ATI – 9700 и по-слабия 9000. Досега много потребители, търсещи оптимално решение за видеокарта са се отказвали от 9700 поради високата цена, а от 9000 заради слабата производителност.

Hyper-Threading

Другата голяма новост касае пазарът на процесори. Обявеният още през февруари 2002г. прототип на Pentium IV процесор, работещ с Hyper-Threading технология най-накрая стана реалност. Като ви спестя около 200 страници документация, ще ви обясня новата технологията по следния начин: Hyper-Threading-ът позволява на процесора да оперира като два физически процесора. За да бъде измамата пълна, BIOS-ът и операционната система откриват два, а не един процесора. HT процесорът на Intel е на цели три гигахерца и според фирмата, той ще работи до 24% по-бързо от събрат на същата скорост, но без Hyper Thread. Така Intel бавно, но сигурно се обръщат срещу десетилетната си практика, която имаше за цел да убеди потребителя, че колкото повече мегахерци има един процесор, толкова по-мощен е той. Да оставим на бъдещето да покаже доколко успешен ще бъде опита за преодоляване на насъбраната инерция (дори се чуват слухове, че Intel смята да преминава към нова система

за мерене на производителността на процесорите, подобна на P Rating-а на AMD) и да вперим поглед към тестовете.
Tomshardware бе един от първите специализирани сайтове, които направи могъщи тестове на производителността на процесора. На тях Pentium IV 3,06GHz с Hyper-Threading се представя с около 1% по-добре от Pentium IV 3,06 без Hyper-Threading. На направеното от Tom Pabst видеофилмче, в което в реални условия се сравнява бързодействието на конфигурация с PIV-3,06GHz с HT и PIV-3,6GHz без HT обаче се оказва, че при равни други условия Hyper-Threading-а си казва тежката дума и успява да изпревари като бързодействие своя противник, въпреки че другият процесор е 600MHz по-бърз. Във всеки случай игрите, които досега са излезли надали ще тръгнат осезаемо по-бързо ако имате желание толкова скоро да се сдобиете с топ модела на Intel.

Sony + AMD = Playstation 3

Playstation 3 напредва с пълна сила. Следващото поколение на популярната конзола се очаква да излезе 2004 - 2005 година, а най-интересното е, че Sony по някаква причина са решили да си закупят процесори на AMD за него. В новата конзола процесорът ще е Атлон на 2GHz, а операционната система ще е специална геймърска разработка на Линукс. Ето и малко спецификации на бъдещия продукт:
Име: Sony Playstation 3
Микропроцесорно устройство: чип с кодово име "Cell"
Графичен чип: чип, произведен по под-0.10 микронна технология
Процесор: 2Ghz AMD Процесор
Транзистори: 287.5 милиона
DRAM Памет: 256MB DRAM
Пиксели: 1.2 & 2.6 гигапиксели на секунда
Реална Възможност за Възпроизвеждане: 75 милиона полигона на секунда
Вътрешна шина: 2Kb вътрешна шина осигурява пропускателна способност от 48GBps
Вградена памет: 32Mb

Схемни набори от SIS

След няколкото неуспеха в опитите си, SiS, обяви за плановете си да произведе SiS646 и SiS651. Те вече са предоставени за тестване на някои доставчици. Най-важната им характеристика е поддръжката на FSB 533 MHz и ATA-133, а масовото навлизане ще бъде през март. Що се отнася за Pentium 4, чипсетите SiS655 и SiS660 ще бъдат оборудвани с високоскоростните интерфейси FireWire (400 Mbps) и USB 2.0, а версия 660 ще има и 256-битов графичен процесор.

Още от света на видеокартите

ATI и Hercules сключиха договор за стратегическо партньорство в разработването на графични процесори и видеокарти. Като в това число влизат и модели от най-висок клас. Hercules, съобщи за споразумението, като получава изключителното право да доставя в Европа универсалните карти от серията Ati All-In-Wonder и да се заеме с производството на собствени модели с чипове RADEON 8500. Първите серии от тях ще се появят до края на февруари. В същото време на MacWorld Expo, Ati демонстрира Radeon 8500 за Mac. Тактовата честота на графичния процесор е малко по-ниска, отколкотона PC-версията - 250 MHz, паметта е 64 MB DDR SDRAM. Дублирани са и всички фирмени технологии - Truform, Smoothvision, FSAA, Smartshader, Hyper Z II, Charisma Engine II, Pixel Tapestry II, Video Immersion II.

лятна промоция
20 часа
от денонощието
само за
0.70
стотинки на час
@lien's club
ул. Бачо Киро 24, тел.: 980 11 10

Автор: Whisper

Magic: The Gathering

В поредица от броеве ще ви предложим няколко основни положения и фундаментални концепции, касаещи Magic: The Gathering. Предполагам, че след като четете тази статия вие в по-голяма или по-малка степен сте запознати с основните правила на играта. Вече е време да научите как да направите своята колода по-конкурентноспособна, но в началото трябва да обърнете внимание на основата на Magic: петте цвята на играта. Поради ограниченията на маната, конструирането на действително силна петцветна колода е доста трудно. За целта ще са ви необходими внимателно планиране и скъпи карти, и затова този тип колоди не е препоръчителен за новите играчи. Повечето колоди са базирани на един или два цвята. Нека да приемем, че декът ви е от 60 карти - в него имате 40 магии и 20 земи. Ако колодата ви е едноцветна почти в 100% от случаите няма да имате проблеми с генерирането на мана (освен ако не сте сложили прекалено малко земи), тъй като земите ще бъдат еднотипни и предсказуеми. Пробвайте и ще се убедите, че е много по лесно да играеш 40 зелени магии с 20 гори, отколкото да играеш 20 зелени, 10 бели и 10 червени магии с 10 гори, 5 планини и 5 равнини. Колкото повече увеличавате броя на цветовете, включени в колодата ви, толкова по-вероятно е да се окажете без нужния цвят мана точно когато ви трябва или ще имате прекалено малко мана от него.

Най-големият недостатък на това да играете само с един цвят е вероятността някой противник да се възползва от някоя от слабостите на този цвят и да ви блокира играта с няколко карти. Тези карти са известни като "color hosers" и са в състояние напълно да разбият всяка стратегия на дек от "атакувания" цвят. Ето ви няколко примера за "color hoser"- и - червените Boil и Flashfires (разрушаващи съответно всички острови или равнини), белият Crusading Knight (Protection from Black и +1/+1 за всяко блато, което противникът контролира) и черният му аналог Marauding Knight, синият enchantment Chill (Всички червени магии струват 2 безцветна мана повече) и т.н. Наличието на два цвята в колодата позволява на играча по-голяма свобода на действие, повече възможности за отиграване ан критични ситуации, и не на последно място запълва някои празноти, характерни за даден конкретен цвят.

Ако обърнете една карта от Magic и се вгледате в гърба й, ще забележите един петоъгълник с върхове всеки един от петте цвята. За всеки цвят на гърба на картата двата му съседни цвята се водят съюзнически, а двата най-отдалечени - вражески. Например погледнете синята точка. От двете й страни са разположени черната и бялата точка. Това означава, че синият и белият цвят са съюзнически, както и синият и черният цвят. А сега погледнете срешу синята точка - там са разположени червената и зелената. Червеният и зеленият цвят са вражески за сините магьосници. Това разделение на цветовете на съюзнически и вражески има доста голямо значение за играта, защото на базтаа на него можте да търсите отговори срещу вражески декове. Така например ако противникът ви играе с преобладаващ черен цвят, най-сериозни проблеми ще можете да му създадете, използвайки карти от вражеските за черното цветове - зеленият и белият. Аналогично ако играете основно със зелен цвят, най-големи притеснения ще ви създават вражеските на зеленото цветове - синият и черният. Това обаче съвсем не означава, че не можете да направите колода, залагаща на вражески цветове. През последните години световната Magic-сцена стана свидетел на изключително мощни черно-бели и синьо-зелени колоди, които макар и съставени от вражески цветове се допълваха по чудесен начин.

Нека сега да хвърлим поглед върху петте цвята. Ще оценяваме цветовете по следните показатели: създания, магии за "помпане" на създания, магии за премахване на създания, магии за премахване на заклинания (enchantments), магии за премахване на артефакти, магии за директно поражение, магии за ограничаване на ресурсите на противника, магии за ускоряване на колодата (теглене на карти, търсене на карти др.) и защитни мерки (трупане на жизнени точки, предотвратяване на поражение, контриране и контролиране на магии и др). Хвърлете едно око на поместената по-долу табличка, където вкратце са резюмирани силните и слабите страни на отделните цветове. Всеки един от отделните параметри е оценен по петобална система, като 1 е най-високата оценка, а 5 е най-слабата.

Бял

Спокойните равнини са източникът на бялата мана - цветът на изцерението, светлината, мира и преди всичко, редът. Белият цвят е може би най-разнообразният от всички цветове на Magic. Белите магьосници са известни със своите умения да предотвратяват или пренасочват поражението, както и с умението да възстановяват и трупат жизнени точки. Само погледнете Circle of Protection: Green и останалите цветове, Pariah и Life Burst. Белите притежават и множество карти, с които пречат на противника да играе ключови карти - Worship, Story Circle, Orim's Chant, Ivory Mask. Хората гледат на белият цвят като вторият най-защитен цвят след синият заради наличието на контрамагии в последния, но белите имат отговори за почти всяка ситуация, което от своя страна елиминира нуждата от контрамагия.

Белият цвят е безапелационно най-добър при премахването на заклинания (enchantments). Като се започне от мощния Disenchant, който елимира и артефакти, и се мине през Demistify, Purify, Ray of Revelation, Dismantling Blow и др. Нещо повече - белите спокойно се нареждат до червените по възможности за премахване на артефакти, тъй като разполагат с множество карти, които имат двойна функция - унищожават както заклинания, така и артефакти.

Заедно със зеленият цвят, белият разполага с най-добрите "дребосъци" (weenies) - евтини създания с цена 1 - 2 мана, притежаващи полезни умения. Whipcorder, Longbow Archer,

White Knight са великолепни карти откъдето и да ги погледнете. Белите създания най-често имат умението first strike или защита от цветове. Белите имат и най-много създания, които могат да атакуват без да се завъртат (tap), което им позволява едновременно да атакуват и да защитават. Това в комбинация с характерните за белите магии, даващи защита от даден цвят или цветове ги прави изключително опасни.

Белите разполагат и с доста средства за премахване на създания - Reprisal, Exile, Arrest и брилянтният Swords to Plowshares са доказателство за това. Белите имат и едни от най-добрите средства за масово премахване на създания - Catastrophe, Wrath of God, Kirtar's Wrath, Akroma's Vengeance, Rout са само част от примерите.

Зелен

Кипящите от живот гори са източникът на зелената мана. Тясно свързан със силата на земята и природата, зеленият цвят дава мощ, растеж и живот както на магьосниците, използващи го, така и на създанията, които те командват. Зеленият цвят е безапелационен лидер в графата създания и подобрения за създания. Като цяло зелените магьосници могат да извадят най-големите създания в играта за по-малко мана и по-бързо от противниците си. Зелените разполагат с най-добрите магии за подсилване на създания, добри магии за премахване на заклинания и артефакти и дори земи, не лоши магии за трупане на жизнени точки, но не разполагат с контрамагии и ефикасни магии за премахване на създания.

Зелените разполгата с най-могъщите и най-полезните големи създания в играта. Зелените шишковци струват доста малко мана, имайки предвид допълнителната мощ (power) и жизнени точки (toughness) с които разполагат, а и те много често имат допълнителни умения от рода на trample и regenration. След излизането на Odyssey зелените получиха още няколко много ценни възможности за сгазване на противника картите Roar of The Wurm и Call of the Herd. Фактът, че противникът трябва по два пъти да контрира или унищожава една и съща карта е огромно предимство.

Зелените магьосници могат много бързо да призоват множество крупни създания благодарение на елфите, с които разполагат. Елфи като Priest of Titania, Llanowar Elves, Urborg Elf и други помагат за зелените магьосници бързо да генерират огромни количества мана.

	Бял	Син	Черен	Червен	Зелен
Евтини създания	2	5	3	4	1
Скъпи създания	5	4	2	3	1
Подобрения на създанията	2	4	3	5	1
Единично премахване на създания	3	4	1	2	5
Масово премахване на създания	1	4	3	2	5
Премахване на заклинания (enchantments)	1	3	4	4	2
Премахване на артефакти	2	5	4	1	2
Директно поражение	5	4	2	1	3
Ограничаване на ресурсите	5	4	1	2	3
Трупане на живот и предотврат. на поражение	1	3	4	5	2
Ускоряване на колодата	4	1	3	5	2
Контриране и контролиране на магии	2	1	5	4	3

Зелените са характерни със възможностите си за подсилване и "напомпване" на създанията си. Rancor, Blanchwood Armor, Might of Oaks, Exoskeletal Armor и Overrun дават на зелените създания огромно предимство по време на битка срещу относително малко мана. Нека да вземем един пример: червената магия за директно поражение Searing Flesh нанася 7 точки поражение на противника срещу 7 мана. Ако при масова атака на зелените ви създания направите Might of Oaks върху неблокирано ваше създание, вие ще нанесете 8 точки допълнително поражение само срещу 4 мана. Правете си изводите сами.

След последното издание на Magic - Onslaught, зеленият цвят почти достигна белия по възможност за премахване на заклинания (enchantments) и артефакти. Naturalize - зеленият брат на Disenchant може да се погрижи и за двете, а отделно има няколко елфа, които могат да се жертват с цел премахването на опасни противникови заклинания и/или артефакти.

Малко известен факт сред повечето играчи е, че зеленият цвят отстъпва само на синият по възможност за теглене на карти. Compost, Overwhelming Instinct, Enchantress Presence, Sylvan Library, Verduran Enchantress са само част от възможностите на зелените да "завъртат" по-бързо библиотеката си.

Най-голямата слабост на зеления цвят е липсата на премахване на вражески създания, както и доста ограничените възможности за директно нанасяне на поражение (Hurricane). Много зелени магьосници забравят за липсата на летящи създания в зеления цвят и често стават жертва на вражеските ангели, демони или дракони. Зелените имат доста начини да се оправят с летците, но те често се пренебрегват за сметка на могъщи създания и магии за тяхното подсилване.

В следващия брой на списанието ще довършим прегледа на цветовете и ще поговорим за многоцветните, т.нар. "златни карти".

workshop.headoff.com

Не знам как да почна т'ва писмо за това ще мина направо по същество. Няма да ви хваля и прехвалвам не по нежелание, а понеже всички това правят. А аз като вас не съм като другите и не искам да се сливам в сивата тълпа. Скоро Freeman бе казал "залейте ни с мнението си", което и смятам да направя. Като за начало – новия дизайн.

Много е як само, че на статиите на Мафия и AvsP. Също така и този на Medieval. Някои от другите игри също, но за жалост не е така убийствен на статиите за други игри.

Второ - корицата. Яка, но определено и липсва дизайна на буквите от броя с Sacrafice. Моля ви, върнете го!

И на последно място, но на първо по значение - статиите. Почти всички са супер, но искам да кажа нещо за тази за Мафия. Наистина е добра и горе-долу обективна, НО в тази игра има някаква магия, каквато съм виждал единствено в Soul Reaver-а. Магия, която те кара да се чувстваш по загрижен за героя си отколкото за самия себе си. Е не е с такава сила като в Reaver-а, но я бива. И в момента, в който я съзреш започва да не ти пука за завишената трудност на играта и недоумиците в геймплея. За жалост когато прочетох статията за нея обаче останах с впечатлението, че играта е готина но не достатъчно. Иначе статиите за Дуум и конзолите са убиец. Разбира се не само те, но те изпъкват.

Е, стига толко. Ще драсна още едно писмо по-нататък.

И помнете :"One ring, to rule them all".

Durin

Магия, казваш. Durin-е, приятелю, във всяка игра си има някаква магия. Игрите са като влаковете обаче, те просто се нуждаят от правилните пътници. И така, някои ще открият магията в Мафия, други в Дуум, трети в някакъв стрийптиз покер и т.н. Недоумиците в геймплея на мафийката имаше, по мое лично мнение, не малко и не са за пренебрегване. За едни те са „бодитръни", за други просто прозрачна преграда, която не пречи. Ти си от вторите, явно. Виж, Соул ривър-а си е съвсем друга бира – там недумици няма!

П.С. Отправям към всички читатели тих апел във връзка с думите на Durin.

Скъпи читатели, не обръщайте внимание на думите на Freeman от сорта на: "залейте ни с мнението си", щото той хубаво казва, ама не той отговаря. Стига сте писали бе хора, почините си малко. Така де... Всъщност... Абе, знаете ли... Като се замисля... Хм, бе я подобре верно пишете, че иначе ще се налага не само да отговаряме, ами и да си пишем писмата. Хитра лисица е Фримана, винаги съм го знаел? Хе-хе... Пишете, пишете.

Dimensin

Здравейте бе, ей! Потни и дебели алкохолици, едвам отърсващи се от мързела си за да направят едно никога не успяващо да излезе навреме списание. With all due respect така изглеждате в моите очи. И повярвайте ми, респекта ми към вас не е малък.

Така. Важното е, че най-после, след почти три години непрекъснато четене на продукта ви и година и половина посещаване на форума ви /който сега се напълни със всякакви катили и ми е гадно да поствам/ аз най-после седнах да ви пиша писмо. Дори не знам дали ще го довърша. За три годинки доста съм ви насъбрал. За какво да пиша по-напред. За това как не мога да си представя живота без ГВ. Или за долните членове от клана, и по-специално за тези, които щом са влезли веднъж се надуват, като че ли те са ГВ! Или пък да ви помоля повече списанието да не ми се разпада в ръцете... не знам.

Има хора, които говорят за списанието какво било преди. Майната им. Не може без прогрес. И аз преди бях с малка пишка. Единствено ми липсва вертикалния надпис, ама почти съм го преглътнал. Не че и аз имам нещо против, но така се едно си купувам ПиЦи Мания. Иначе за списанийцето друго какво да кажа... Тва със съдържанието на диска отдавна трябваше да го има. С Whisper кво става бе, кво му направихте на тва дете. Ааа, да. На следващото филмче на диска искам да ги видя жените и двете /Елексис и тва новичкото ако го вземете/, за да не се налага да идвам сам да си снимам филмче с тях, щото няма да минат само с лека усмивка и ръкомахане.

И сега идва ред на признанието:

С ръка на сърцето си казвам, че за тези 3 години с вас вие ме променихте бе, копелета. Истина е. Преди бях някво абсолютно лайно, лигаво с наклонности към комерсиалната музичка. Брях. Я вижте сега. Е, метъл още не съм почнал да слушам и не мисля и да почвам, но в края на крайщата всичко от вас зависи /моля ви не ме правете метъл, хе-хе/.

Ми аз мислех че по-дълго ще е писмото ама тва беше. Мързел мама му стара. Ако е рекъл Господ може и да се видим скоро.

Поздрав със Cypress Hill – Can`t Get The Best Of Me и дерзайте.

Искрено ваш:

FuckMeToTheBone

P.S. Абе знаете ли, има една програмка за музика. Fruity Loops. Безплатна е и е лесна за използване. Има я във фрии-техно линка. Ще съм благодарен, ако я пуснете на някой диск. С нея просто е повече от елементарно да си направиш сам свясна мелодия...абе разгледайте я. Аре лека ви нош.

Здрасти ве, еееей. Нема страшно. «Нема се плашиш, копеуе!» Метъл лесно се не става. Като стана дума за музика – слушал ли си на Хиподил новите парчета? „Скакауец! Сеуянин, с коуеуо!" Ха-ха, много яки, скъсваме се да ги слушаме. Както и да е. Ще ти препоръчам също, в случай, че още не си ги слушал, System of a Down. Аре стига ти толкоз за днес. Колкото до мързела, изобщо не си прав, да знаеш. Той никога не е бил в топдесятката на пороците ни (преди него са алкохолизма, водката, бирата, съседката...). Бе глупости. Точно обратното е. Истината е, че мързелът е единственият ни порок. Останалите неща са фолклор. Нали знаеш – в днешно време е модерно да си «лошо момче» - хората си мислят, че си голям пич. И като стана дума за пич - Whisper си е жив и здрав, но обременен с други задължения на този етап. Скоро ще се снима в клип.

А като стана дума за клип – сърдечно обещавам, че следващ клип ще има. Не обещавам, че и колежките ще ги има, поне за едната съм сигурен, че е извън страната вече. Промени се тя, порасна й работата, но да е жива и здрава.

Като стана дума за промяна се сетих за твоето признание, та си викам – я и аз да направя едно такова.

Значи, признавам – за 3 години не съм се променил никак. Ама хич. Това може би трябва да ме притесни, ама не съм сигурен. Чак толкоз задълбочено не мога да мисля. А като стана дума за задълбочено мислене се сетих за логика. Като казах логика се сетих за математика. Колко е две и две четири? А? Пет без петнайсет и трийсет и три секунди.

Естествено, че знам. Да не би да мислиш, че не мога да позная простотията когато я срещна... В огледалото...

P.S. Ще се постараем в следващия диск да сложим прословутата програма. Кой знае, може скоро и музика да ни изпращате за дисковете.

Dimensin

Здравейте, копелета от Workshop!

Пише ви един нов(конзолен) фен на списанието ви. Купувам ви от скоро. Носеше се слух,че вашите статии са най-готини. Реших да видя дали това е така. Ами купих си два броя и просто бях изненадан от качеството на статиите ви! Много са cool и в тях присъства всичко което е небходимо за една игра. Но най-много ми хареса ревюто на Onimusha 2:Samurai's Destiny. Радвам се че насърчавате PC геймърите да си купят PS2 и да видят, че не е лоша платформа. Но това за конзолите е твърде малко. Да знам, че сте списание за PC игри, но само да знаехте колко PS геймъри си купуват PCmania...

Та, искам да ви помоля нещо: Напишете ревю на Devil May Cry или на Twisted Metal: Black! Ами,това е за сега!

Искрено ваш:

NineBall

Йо, майна! В разрез с навика, няма тактично да подмина изненадата ти от качеството на статиите. Прощавай, ама при нас е така. За PC Mania не знам кой и защо купува, но нас ни купуват, за да ни четат. Ние пък се стараем да има какво смислено да видят на страниците ни. Лошата новина е, че за момента конзолната рубрика ще остане във вида, в който я виждаш. Макар да дочувам как колегите си шушукат по ъглите за взимане на конзоли за редакцията и за това, че може би ще увеличим рубриката със страничка-две...

Twisted metal: Black ще я имаме предвид за идущите броеве, а за Devil May Cry вече писахме една великолепна статия преди около 6 или 7 броя. Потърси си броя и сам провери дали написаното отговаря на впечатленията ти от играта. А току виж си намерил и нещо друго, което да ти допадне. Всъщност в последното съм сигурен.

Alex III

Здравейте!

Сигурно няма да повярвате, ако ви кажа, че това е около десетият път, когато се опитвам да

ви пиша. Обаче е истина. Или ще ми свърши потребителската сесия, или ше ме изхвърли, или ше ми свърши картата... бе въобще, егати каръка! Затова сега, без особена надежда, ви пращам около една трета от цялото писмо(понеже ми омръзна да пиша едно и също),т.е. само препоръките и въпросите.

1.Защо към факторите,определящи оценките на игрите,не прибавите и "сюжет"?

2.Ако евентуално догодина увеличите броя на страниците в списанието, може да отделите място и за разказ.

3.Относно рубриката Internet - добра идея, даже мислех да ви я предложа.

4.В последния брой не видях "призмата"! Аз съм твърдо "за" за нея! Също и за всякакъв друг дебилизъм, от който можеш да си умреш от смях (теста демек)!

5.Твърдо "за" съм и за "Съветите на майстора".

6.Няма да е зле да направите нещо за здравината на списанието. Случката, когато с кеф прелиствах поредната страница от статията ви за WarCraft и тя остана в ръцете ми, трайно увреди психиката ми!

7.Има ли смисъл да пишете, че игра която иска PIII 500,128MB RAM, 16MB 3D Video, върви отлично на компютър с Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, GeForce 3 Ti 200 64MB?

8.Въпрос към Alex III - Откъде си изкопал трите дебели тома с правила за D&D (виж статията за Newerwinter Nights, в тазгодишния юлски брой) и да знаеш от къде мога да си намеря цялата настолна игра?

9.Два въпроса към Freeman:

- Що се отнасяш тъй предубедено към рапа? На мен лично любимите ми групи са RAMMS+EIN и ManoWar, но слушам всичко от Heavy Metal до хип-хоп, стига да ми харесва, да е стойностно, да пълни душата. А в рапа има такива песни, повярвай ми.

- В онзи редакцион, в който признаваш че си гей, спомена, че само един от екипа още не е обърнал резбата. FonManiaca ли имаше предвид? Просто питам.

Е, това е от мен,
Чао!

P.S. Сигурно нещо аз не съм добре с посоките, но не мога да си представя къде е десния ляв ъгъл (виж статията за Prisoner of war в последния брой):)

P.S.S. (или беше PPS...?) Кой ми изяде статията за Властелина, с клонинг на статията за Робин Худ?!

P.S.S.S. Продължавайте в същия дух!

Любомир Гиздов

Привет!

Знаеш ли, дошъл си на правилното място, за да се оплакваш от карьщина. Повярвай ми, ЗНАМ много добре как се чувстваш. Съчувствия (ето, проливам сълза в памет на другите две трети от писмото ти).

Да караме по същество.

Как ще сравниш сюжета на един флипер примерно, и на адвенчър по Агата Кристи? Едното няма да се побере в скалата, по която ще оцениш на другото.

if (го увеличим) МОЖЕ (да слагаме разкази чат-пат);

Когато отговорниците по дебилизъм (т.е., дебилите) в редакцията се чувстват във форма, ще има и дебилизми. Засега им организираме семинар по пунктуация за изостанали, за да разтоварим малко главния редактор. Обаче още не могат да схванат къде да слагат точка в изречението. Стискай им палци за другия брой!

Можеш да подадеш жалба в печатницата за нанасяне морални щети. В екипа имаме адвокат в случай, че ти трябва професионален съвет. Срещу разумна цена, разбира се. На минута.

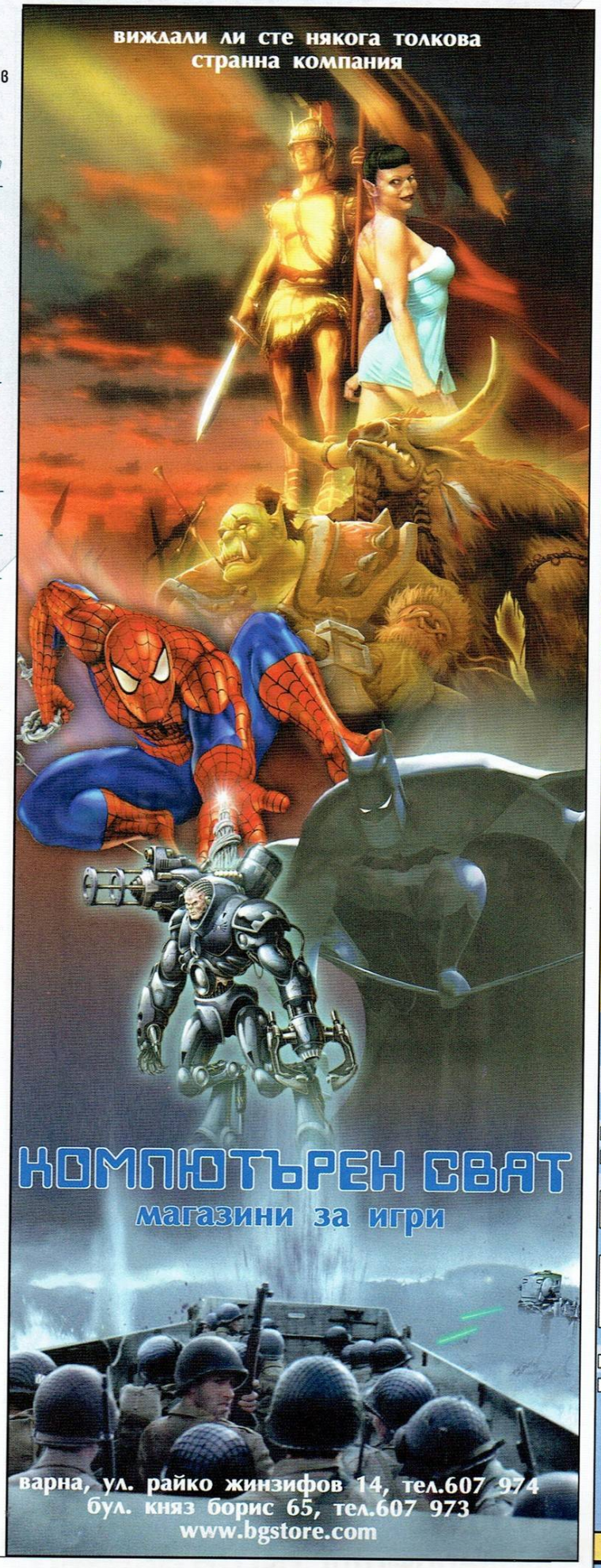
Съгласи се, че ако не вървеше като хората на 1.7 GHz машина при положение, че според производителя иска 500 MHz, щеше да е повод да подхвърлим някоя и друга пиперлива реплика по адрес на родителките на програмистите... Просто такива са компютрите, с които разполагаме и на които тестваме. Даже при нас няма да намериш антика на 500 MHz... май...

Whisper ми ги поръча от негов авер в чужбина. Знам, че този отговор не ти върши работа. Търси в мрежата. Поне Player's Handbook със сигурност можеш да намериш (пробвай http://www.crystalkeep.com/d20/). В България (за момента) няма легален начин да купиш книгите.

Надявам се Freeman да не ме уволни като разбере, че отговарям вместо него. Макар че... Да му видя физиономията може и да си струва да ида на опашката за безплатна супа.

Повярвай ми, достатъчно късно през нощта и на достатъчно Финландии или Джим Биймове той е готов да намери стойност във всичко. Рап? Не само ще слуша, ами ще пее. И хоро ще играе!

Влез в положението на този



неназован не-гей сред нас. Не можем да го издадем. Желанията на всичките ни фенки ще се насочат към него. Вярно, че сме корави копелета, ама... Да не е слънце, че да огрее навсякъде? Съжали горкия човек, и без това е сбъркал сексуалната си ориентация, не му причинявай такава травма. Че ако на него ще му пада нещо, няма да е някоя страница...

Чао и на теб.

Alex III

П.П. Аз също не знаех за тая посока. После си взех компас и всичко ми се изясни.

П.П.П. (виж, пиша на български, за да не се чудя дали е P.P.S. или P.S.S.) На виновния му отсякоха ушите, носа и тялото до брадата. Няма да се повтори.

П.П.П.П. Все пак се пише P.P.S. – Post Post Scriptum, а не Post Scriptum Scriptum.

П.П.П.П.П. Вече няма изключения – всички сме педали, както казах и преди – скоро ще го вкараме в правия път. Е, вкарахме го. Така че няма значение кой е бил, нали така.

Freeman

Здравейте ГВ,

пиша ви първо, за да ви поздравя за най-новия ви брой. В него има наистина страхотни статии. Особено много ми харесва идеята ви да пишете по една статия за Magic: The Gathering във всеки брой. Браво, че сте се сетили да сложите картичка като приложение.

Продължавайте в същия дух. Списанието става все по-добро. Искам да ви питам за малко информация, която не можах да намеря в u-net. Ако можете да ми кажете горе долу колко печели една фирма като Blizzard, да речем, за една година. В смисъл по колко копия от разни известни игри се продават на година и т.н. Трябва ми, защото ще имам изпит на тема PC игри и трябва да съм колкото се може по-добре информиран. Ще съм ви благодарен ако можете да ми дадете тази информация.

Чао!

Евгени Пройков

Здрасти, адаш. Виж сега, наистина ти благодарим за добрите думи към списанието, обаче, що аджаба си помисли, че скромни люде като нас ще могат да ти отговорят на тоя въпрос. Единственото, което сме чували е, че Blizzard – като компания – са оценени на 2 милиарда долара. Така или иначе Blizzard са доста далеч от печалбите на EA, които са най-богатата компания. The Sims поредицата на EA е най-продаваната PC игра за всички времена. А фирмите, занимаващи се с конзолни заглавия, са още по-напред с материала. Например Pokemon (марката е на Nintendo) е може би най-продаваната серия от игри и най-успешният франчайз изобщо.

Друго не можем да ти кажем – Blizzard не декларират финансовите си отчети на всеослушание.

Dimensin

Привет на всички от работилницата,

Дали сте най-добрите? Що за въпрос?

На върха сте. Независимо от мненията на някои „велики" Ламери, търсейки да оплюят когото им попадне... Така, нека да премина по-същество.

1... Отварям аз броя от ноември и погледа ми минава през писмата, виждам доста reply-и на Freeman (супер, ще има какво да се чете) и изведнъж... зрителните ми сензори подават новината за Края... Freeman спира да отговаря на писма? Препрочитам го веднъж, два пъти... няма майтап! Веднага започва кореспонденция с други ваши фенове, които на свой ред отварят и не вярват на очите си... Добре, казвам, ще повярвам чак като го видя! Минава 20 декември (този от РЕП-а ме е запомнил и само клати глава отрицателно за излизането ви) аз продължавам да не вярвам докато един ден... списанието идва (слава богу, щях да полудея), аз трескаво отварям на писмата и... виждам името на Snake под всеки отговор!

Разберете, не отъждествявам Freeman с Workshop-а, но това беше традиция, а традициите са, за да се спазват...

Остава и редакциона да се пише от друг и... половината от яките неща за четене си отидоха... Добре де, направете компромис, нека Freeman да отговаря на половината писма или на една четвърт, но изобщо?

2.Статията за Doom 3 е перфектна (накара дори неиграл и неуважавал предишните части човек (като мен) да обърне сериозно внимание на „играта, която ще промени екшъните").

3.Статията за модовете на халфа също си я бива. (тук се промъква една критика) Защо на корицата пише, че на диска има Natural Selection, а в действителност сте сложили The Specialists? Тази грешка е малко по-сериозна от допускането на технически такива в списанието, и може да се прости само с пускането на Natural Selection в януарския диск... (pls, не мога да я намеря никъде...). А, и използвам случая да призова всички фенове на втръсналия Кънтър, имащи умствените способности да играят и стратегии, да пробват (поне да пробват) Natural Selection.

Помните ли времето, когато всички играехме само Халфа? Когато излезе Кънтъра? Колко трудна беше промяната, но сега всички играят само CS! Е, геймъри, ОТНОВО ДОЙДЕ ВРЕМЕ ЗА ПРОМЯНА! (наистина вярвам, че именно NS ще измести CS-то, а не ънриъла или други... Все пак един мод на бог Халф може да бъде изместен само от друг такъв!

4... И последно, независимо колко хора мислят, че изразът вече се е изтъркал...

БЛАГОДАРЯ ВИ, ЧЕ ВИ ИМА!

YFF(your fan forever),

Dark Master

Съжалявам, Dark Master, но и този път ще останеш разочарован. Ако миналият път отговорите на писмата са ти направили лошо впечатление, бъди сигурен, че в този брой направо ще се отвратиш. Ха. Това, че Фриймън се отказа (поне за сега) да отговаря на писмата, мисля че можеш да отдадеш на факта, че поради този системен тормоз от страна на някой фенове, човек определено престава да има желание за каквото и да било. И аз го разбирам, не само защото ми е редактор, а защото мъките, хвърлени от негова страна да влезе под кожата на всеки един от вас, наистина отиват за онзи, дето клати гората. Ма вие не разбирате от дума, бе. Ако водехме този разговор очи в очи в някое кръчме, бъди сигурен, че бих го продължил с удоволствие, но не и тук, не и сега.

2. Освен това, както сам си забелязал, Дуум-а направи доста силно впечатление на колегата, което е и една от многото причини той да не отговаря на писмата (та той едва изигра МОН и James Bond 007)

3. www.natural-selection.org. Това е сайтът, откъдето можеш да си изтеглиш мода. Но е около 100 мегабайта.

4. Не, приятелю. Добре, че ви има ВАС!

Dimensin

ВАКСИНА ПРОТИВ КОМПЮТЪРНИ ПРОБЛЕМИ

Бърза реакция

Ефективно действие

Без негативни странични ефекти

BGService

абонаментна поддръжка на компютърна техника

5%

отстъпка за нашите нови клиенти до 31.12.2002г.

За повече информация:
02/986.65.05, info@bgservice.net

Kosmex '02